

EL MAGAZINE
DE CÓMIC Y ROL

Nº: 3

EDICIONES



Junio '94 - 250 Ptas.

ESPECIAL WARHAMMER 40.000: " HORUS HERESY"

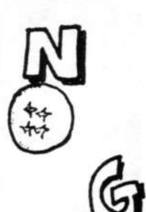
LODOSS WAR SKETCH BOOK

DRAGON BALL COLECCIONABLE

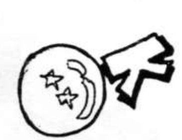
Y MUCHO MAS ...

SUMARIO









STAFF

EDITOR .... Jesús Marugán

PRODUCTOR .... Mariano Marugán

ASESORES INFORMÁTICOS .... Martín Echenique
Ernesto Schmitt

COLABORADORES ... Roberto Burón
Matthew Sommer
Ania Myslowska
Martín Echenique

ARTICULISTAS .... Juan Carlos "Litos"
Mario Losada
Jesús Marugán
Nando Muñez
Lázaro Muñoz
José Ramón rego
Fco. Javier Fernández

DIBUJANTES .... Moti´s
María del Pozo
Paloma Arenas
"Cano"
Oscar Durán



"REALM OF CHAOS" compuesto por:

- **Luis Moreno**
- **Javier Colliga**
- **Alex Sanchez**
- **Jesús González**
- **Javier Meroño**

(A todos ellos, gracias por su valiosa aportación.- El Editor)

EDITORIAL

Parecía imposible pero volvimos, para seguir informando y divirtiendo al personal aunque nos cueste la cordura. Quizás con un poco de retraso en este número tres, pero ya se sabe que este fanzine, como casi todos, es aperiódico, aunque su aperiodicidad está muy bien camuflada...¡salvo en este número, que estaba previsto para Mayo!. Aunque no sea excusa hay que decir en nuestro favor, que la culpa la tuvo el Saló del Cómic de Barcelona, que fue tan brutalmente interesante que dejó a un servidor fuera de combate -editorialmente hablando, claro- durante una pequeña temporada.

Hablando de cosas más serias, es muy triste que un fanzine o una publicación dedicada a los juegos de rol consiga un tema de editorial interesante por culpa de un par de perturbados mentales que confunden los juegos lúdicos de mesa -como los juegos de rol- con la degeneración y sadismo más absoluto, de manera que logran dar mala prensa a los pobres juegos de rol que no tienen culpa ninguna, y por supuesto a nosotros, sus jugadores y aficionados. Por suerte, con el paso de los días los periódicos de tirada nacional que en un principio hablaban despectivamente y sin conocimiento de causa del rol, cambiaron y dedicaron extensos artículos sobre el tema, artículos donde explicaban con corrección y objetividad en qué consisten los juegos de rol. En cuanto a ese perturbado mental (llamarlo asesino sería redundante) todos sabemos que locos hay en cualquier actividad, cabe tan solo esperar que este triste suceso no se vuelva a repetir.

Durante este mes de Junio que ya termina, Mangaka y su staff se han visto privados de uno de sus mejores y más serios colaboradores. Matthew Sommer, nuestro aficionado a Dragon Ball americano favorito se ha tenido que marchar de vuelta para su hogar, allá en Racine (Wisconsin). Desde este Editorial y en nombre de todo Mangaka deseamos a Matthew que tenga un feliz regreso a su país tras todo un año de ausencia, y que disfrute de todo lo que las Librerías Niponas afincadas en los USA le pueden conseguir sobre Dragon Ball.

Esto se acaba, y además por una pequeña temporada, ya que el verano ha llegado, y las vacaciones son un hecho. En este sentido, el staff de Mangaka no es de otro planeta, y por ello ante la atracción de la época estival, que invita al ocio y a no dar ni palo, los integrantes de este fanzine han decidido tomarse unas merecidas vacaciones. Un servidor, como Editor no va a ser menos, y por ello el próximo número 4 saldrá a la venta más o menos por el mes de Septiembre, justo cuando el calor disminuye a límites aceptables.

Que paséis un refrescante y ocioso verano. (Yo por lo menos lo intentaré). Nos vemos el próximo otoño...



ES UNA PRODUCCIÓN:
EDICIONES AKIRA CÓMICS

Fé de Erratas: En el pasado número 2 de Mangaka, en la página 8 en donde se hablaba del 1er Salón del Cómic de Madrid, se metió la pata por partida doble:
Donde dice la fecha (21 de Marzo) en realidad debería poner **21 de Abril.**
El invitado a la Mesa Redonda Antonio Tashorras se llama en realidad Antonio **Trashorras.** (Mil perdones).

MANGAKA número 3 : JUNIO 1994

IMPRIME: COPYTEX
c / Francisco Puertas nº 10 - MADRID 28019

DISTRIBUYE: Librería AKIRA Cómics
c / Ginzo de Limia nº 32 ; Telf.: 739 62 71
MADRID - 28029

NOVEDADES DEL MANGA

JAPÓN

En espera de la salida del tomo 38 de Dragon Ball (previsto para la estación estival) vamos a comentar qué es lo último que se cuece en Dragon Ball en Japón, y ya puestos, en todo lo que Shueisha publica en su revista semanal Shonen Jump:

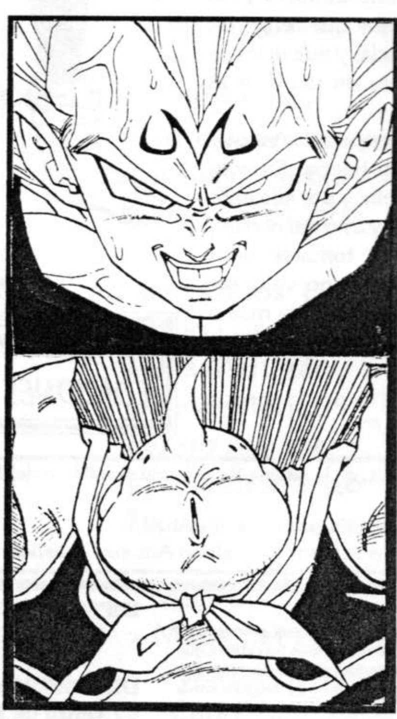
SHUEISHA

Últimos Episodios de Dragon Ball: El tomo 37 termina con una persecución de nuestros héroes (Vegeta, Gohan y cía) junto a Kaito Shin y Kibit en pos de Spopobitch y Yamú, los dos misteriosos ladrones energéticos de Gohan. (Ver número anterior de Mangaka, y os encontraréis información sobre esto como para parar un tren).

Resulta que la "M" que llevaban Yamú y Spopobitch significa "Makai" o Infierno en japonés, lo que nos lleva a que Badibi -el jefe de Yamú y Spopobitch- y sus secuaces son diablos o Makai (¿no os suena esto a Urutsuki-Doji? Por eso.) que resulta que están enfrentados con Kaito Shin desde tiempo inmemorial porque Shin acabó con el padre de Badibi mucho tiempo antes.

Tras perder a Piccolo y a Krilín petrificados por un doble "escupitajo" del malvado Badibi, el resto de héroes -Goku, Gohan, Vegeta y Shin- ven morir a Yamú por la mano de Badibi, que sin despeinarse le hace explotar y huye a su base, una nave enterrada bajo tierra. Allí, los héroes van pasando por cada planta (llamadas "Stages" o fases en el manga original) enfrentándose a un enemigo diferente en cada una, como si de un videojuego de plataformas cualquiera se tratase. En la última planta esperan Bidibi y un gran huevo que incuba a Bu, el malísimo demonio que espera resucitar en breve plazo, y para el que están destinadas las cargas de energía que robaron a Gohan.

Cuando los héroes llegan, no sin esfuerzo, a la planta donde espera Bidibi, Bu despierta por fin, y se muestra como un niño-demonio con cara de lelo y un humor tan terrible como su apetito. Tanto es así que, sin importarle lo más mínimo derrota a Gohan y Shin, y transforma a Bidibi en una gigantesca galleta de chocolate que se come de un trago para satisfacer su voraz hambre. Solo Goku y Vegeta quedan para hacer frente a Bu, así que Vegeta hace alarde de imaginación y aumenta su fuerza adquiriendo el carácter Makai -en su frente aparece también la famosa "M"- debido a su aún parcialmente vil. La fuerza de Vegeta es inmensa ahora, y se deshace de Goku de un plumazo, por moscón, y acude a enfrentarse con Bu, aunque la fuerza y poderes del makai prometen un combate difícil para el príncipe de los saiyajins. ¿Qué pasará?. Lo veremos en el próximo número si Toriyama quiere.


Dragon Ball en un momento Kodak

En la Shonen Jump encontramos a Dai / Fly inmerso en su lucha final contra Bam y el último tomo de Dragon Quest en el mercado es el 21, mientras Masakatzu Katsura (Video Girl Ai) ha sacado ya el segundo tomo de DNA 2 (se lee "DNA al cuadrado"). Por último tenemos a Slam Dunk donde siguen los partidos estelares y el tomo 15 es el último hasta la fecha.

Una vez mas traemos hasta aquí los famosos Top-Ten:

TOP-TEN de MANGA Japonés (hasta Mayo ´94)

1.-Slam Dunk tomo 16
De Takehiko Inove. Edita Shueisha.
390 yens
3.-Please Save my Earth tomo 19
Por Saki Hiwatari. Edita Hakusensha.
390 yens
4.-Mobile Police Patlabor tomo 20
Por Masami Yuuki. Edita Shogakukan.
390 yens
5.-The Poltergueist Report tomo 15
Por Yoshihiro Togashi. Edita Shueisha.
390 yens
6.-H2
Por Mitsuru Adachi. Edita Shogakukan.
390 yens
8.-Ghost Sweeper Mikami "Operation Nirvana" tomo 10
Por Takashi Shiina. Edita Shogakukan.
390 yens

TOP-TEN de ANIME Japonés (De Noviembre a Enero del ´94)

1.-The Poltergueist Report
Por Fuji TV
2.-Lovely Soldier Sailor Moon R
Por TV Asahi
3.-Dragon Ball Z
Por Fuji TV. (En la brecha tras casi 10 años!!)
4.-Slam Dunk
Por TV Asahi
5.-Ghost Sweeper Mikami
Por TV Asahi
6.-Little Women Nan and Jo
Por Fuji TV
7.-Red Hood Chacha
Por TV Tokyo
8.-Hero Express Might Guyn
Por TV Asahi
9.-Get a Grip, Tsuyoshi
Por Fuji TV
10.-Mobile Suit V-Gundam
Por TV Asahi

NOVEDADES USA: Junio-Julio

ANTARCTIC PRESS

.-Iczer One nº 4 (de 5) JULIO: En blanco y negro por Toshihiro Hirato. Aura, la princesa de Karura decide activar una nave que acabe con un monstruo enviado por Kthulhu.

DARK HORSE

.-Dirty Pair Book Three: A plague of angels : JUNIO Blanco y Negro, por Adam Warren y Toren Smith. Edición de lujo de las aventuras en cómic de las Angeles Amorosas Kei y Yuri, más conocidas como Dirty Pair (La Pareja Picarona) en el mundo cyberpunk del futuro.

.-Caravan Kidd: Parte 3 nº 3 : JULIO En Blanco y Negro, por Johji Manabe y Dana Lewis. Wataru, Shion y Mian siguen de aventuras en este road-falso manga.



▲ *Maison Ikkoku & lamu*

VIZ COMICS

.-Animerica Volumen 2 nº 6 : JUNIO. Además de sus interesantes artículos de siempre, en este número tenemos ademas, tachaan...: un artículo-especial sobre Dragon Ball. Bien por los yankees!!.

.-Street Fighter II nº 3 (de 8) : JUNIO. Por Masaomi Kanzaki, en color. Ryu contra Dhalsim, Chun-Li contra E. Honda y Guile contra Zangief.

.-Maison Ikkoku volumen III nº1 (de 6) : JULIO. En Blanco y Negro, por Rumiko Takahashi. Vuelven las aventuras de Mitaka y Yusaku en medio de la pensión más caótica del mundo.

.-Lum*Urusei Yatsura Perfect Collection : JULIO. En Blanco y Negro y tapa blanda, llegan las dos primeras novelas gráficas de Rumiko Takahashi en 400 páginas de locos extraterrestres.

NOVEDADES ESPAÑOLAS (JUNIO-JULIO)

NORMA Editorial

.-Kimagure ORANGE ROAD nº 1 (Abril-Mayo): Si, ya sé que está un poco pasado de fechas esta novedad, pero los graciosillos de Norma lo sacaron al mercado sin aviso y a traición en la última semana de Abril y claro, hubo tortas por el dichoso número. (Por cierto, tampoco es para tanto el dichoso manga, aunque si queréis oir toda la crítica sin una sola coma, os remito a su reseña correspondiente, más adelante.)

.-¿SLAM DUNK para Junio? : Cuidado que lo pongo con signos de interrogación, porque me han llegado rumores muy de fiar de que Norma, en un alarde sorpresivo como el de Orange Road, tiene previsto editar en estos próximos 60 días una de las más recientes fuentes de éxito de Shueisha. No doy fechas ni pistas, pero estar atentos a los estantes de vuestra librería favorita...

PLANETA DeAGOSTINI

.-Genocyber nº 1 (de 3) (JUNIO) : La famosísima obra de Tony Takezaki (AD Police) llega como la única novedad en cuanto a manga que Planeta deAgostini tiene prevista de aquí a Agosto salvo sorpresa mayúscula de última hora. (Sí, nos referimos precisamente a Doctor Slump).



▲ *Madoka Ayukawa*

NOVEDADES DEL COMIC-BOOK

NOVEDADES USA (Julio)

MARVEL

.-Uncanny X-Men nº 316. Siguiente Generación parte 1 (de 4): Por Lobdell y Madureira. 1.50 $. Pues sí, los mutantes estrenan saga de 4 partes en Julio, su nombre "Generation Next" (Siguiente Generación). Se trata ni mas ni menos que de los prolegómenos de...Generación-X, la nueva cole mutante con Banshee como director.

.-X-Men nº 36. Siguiente Generación parte 2 (de 4): Por Nicieza y Kubert, 1.50 $. Sigue la saga más esperada del año.

DARK HORSE

.-Martha Washington goes to war nº 3(de 5): Por Miller y Gibbons, a color. 2.95 $. Martha viaja al corazón de la zona radioactiva en este número. Menos mal que se publican de vez en cuando colecciones de calidad Y CON ARGUMENTO, no como en Image. (Ver más abajo)

.-Badger: Shattered Mirror nº 1(de 4): Por Mike Baron y Jill Thompson. Color, 2.50 $. Regresa Badger, uno de los personajes más famosos de Baron en su propia mini-serie.

D.C.

.-Zero Hour: Crisis in Time nº 4: Por Dan Jurgens y Jerry Ordway. 1.50 $. Cambios temporales sacuden el universo DC en una saga de 5 números que promete ser el no va más, y cuya numeración es de tipo cuenta-atrás, ya que acabará en el número 0.

IMAGE

.-Doom´s IV nº 1: Por Liefeld y Pacella. 2.50 $. Si, parece ser otro nuevo grupo paramilitar lleno de líneas cinéticas y armado hasta los dientes de los que Liefeld gusta en torturar...digo obsequiarnos cuando se acuerdan de mantener la periodicidad, claro. Solo para los amantes de Liefeld, Stallone y otras joyas de la humanidad.

.-Hellshock nº1: A color, por Jae Lee, 1.95 $. Algo que promete tener unos mínimos de calidad y creatividad, más que nada por la juventud aún impoluta del genial Jae Lee. Recomendado.

NOVEDADES ESPAÑOLAS (Junio - Julio)

EDICIONES ZINCO

.-Lobo nº 1: Dicen ellos mismos que sale la colección regular más esperada for el fandom dc-ístico en los últimos meses en Junio, así que ahí lo dejamos, porque Zinco acostumbra -ya nos conocemos todos- a retrasarse un pelín con sus lanzamientos. Esperaremos acontecimientos.

Cómics FÓRUM

.-Deathblow nº 1: Mensual, por Jim Lee. PVP 250 ptas. Se trata del último invento del señor Lee: imitar el estilo claro-oscuro del maestro Miller en Sin City, creando una colección que lleva en los USA 4 números en poco menos de 14 meses...

TOP-TEN Héroes y Villanos USA (Mayo 1994)

1.-Spawn
2.-Spider-Man
3.-Batman
4.-Wolverine
5.-Superman
6.-Sabretooth
7.-Gambit
8.-Robin
9.-X-O Manowar
10.-Prime

TOP-TEN USA Mejores Artistas (Mayo)

1.-Todd McFarlane (Spawn)
2.-Joe Quesada (Florida)
3.-Jim Lee (Wild CATS)
4.-Stephen Platt (Prophet)
5.-Frank Miller (Sin City)
6.-Bart Sears (Violator)
7.-Greg Capullo (Violator)
8.-Marc Silvestri (Cyberforce)
9.-Dale Keown (Pitt)
10.-Andy Kubert (X-Men)

TOP-TEN USA Mejores Guionistas (Mayo)

1.-Frank Miller (Sin City)
2.-Neil Gaiman (Sandman)
3.-Peter David (Hulk,etc...)
4.-John Byrne (Next Men)
5.-Alan Moore (Violator)
6.-Fabian Nicieza (X-Men,etc...)
7.-Dan Jurgens (Superman)
8.-Chris Claremont (Wild CATS)
9.-Jim Shooter (Warriors of Plasm)
10.-Ron Marz (Green Lantern)

.-Savage Dragon nº 1: Mensual, por Erik Larsen. PVP 250 ptas. Recuerdo esta colección cuando salió de novedad en inglés, morirse de aburrimiento en los estantes de las librerías especializadas madrileñas, mientras otras como Spawn desaparecían...¿será una señal?.

.-Terror a medianoche nº 1: Mensual, miniserie de 3 números con PVP 300 ptas, por Ron Garney y Howard Mackie. Una serie muy relacionada con los Hijos de la Medianoche.

.-Battletide II nº1: Mensual, miniserie de 4 números con PVP 175 ptas, por Senior y Lanning. Mientras Fórum

publica más material de la Marvel UK, ¿sabéis que acaba de cerrar esta línea editorial la Marvel yanki porque no sacaban ni para pipas?.

.-Death´s Head II & Die Cut nº 1: Miniserie de 2 números con PVP 175 ptas, por Gonzaga y Dakin. Otro bluff más de la fenecida Marvel UK. Que ustedes lo disfruten con salud.

.-Veneno: Pira Funeraria nº 1: Miniserie de 3 números. PVP 175 ptas. Por Lyle y Potts. Veneno esta vez ha de enfrentarse con Pira.

.-Masacre nº1: Serie de 4 números. PVP 175 ptas. Por Joe Madureira y Nicieza. Masacre, el maloso más bocazas de los últimos años, en su propia serie limitada.

.-Máquinas de Guerra: El Origen nº 1: Serie de 6 números. PVP 300 ptas. Por Hopgood y Len Kaminski. Un nuevo IronMan parece sustituir al fallecido Tony Stark.

.-Dientes de Sable nº 1: Serie Limitada de 4 números. PVP 175 ptas. Por Mark Texeira y Larry Hama. La verdadera historia del más mortífero enemigo de Lobezno.

.-Destructor Nocturno (Night Trasher) nº1: Maxi-serie de 12 números con PVP 175 ptas. Por Mark Bagley, Javier Saltares y Nicieza. El líder de los New Warriors estrena nombre en castellano.

.-Daredevil: Caída del Paraiso nº1: Saga de 7 números. PVP 175 ptas. Por Scott McDanial y D.G.Chichester. Saga de las más importantes porque...¡vuelve Elektra!.(¿Otra vez?)

Y en Julio llegan los **Extras de Verano: X-Force, Nuevos Vengadores, Espect. Spiderman y Doctor Extraño.**



O.V.A.s

Novedades de JAPON

.-Ranma 1/2 : Stormy weather comes to school & Growing up with miss Hinako.Vol 4 : Para el 21 de Abril en VHS, por Shogakukan. Cuesta 4500 yens y dura 30 minutos.

.-Dirty Pair Flash Volumen 4: Para el 21 de Abril en VHS, producida por Bandai Visual. Su PVP 4944 yens y dura 30 minutos.

.-Ah! My Godess Volumen 5: Para el 28 de Abril, en VHS. Producida por Kodansha, su precio es de 6600 yens y dura 40 minutos.

Novedades de los USA

.-Ranma 1/2 Movie "Big Trouble in Nekronron, China". El 4 de Abril salió al mercado doblada el inglés en VHS. Por VIZ Video a 39.95 $. Dura 74 minutos.(Ver Mangaka nº 1)

.-Hades Proyect Zeorymer Volumen 1. El 6 de Abril salió al mercado subtitulada en inglés en VHS por US Manga Corps. Cuesta 29.95 $ y dura una hora.

.-RG Veda Parte 2: Esta salió el 6 de mayo para VHS subtitulada en inglés. De US Manga Corps cuesta 29.95 $ y dura 45 minutos.

DRAGON BALL OVA número 14: El regreso de Broli

Calentita calentita nos llega esta última película de Dragon Ball. Aparecida en Marzo del ´94 en Japón, esta OVA promete ser tan espectacular como entretenida. En ella nos encontramos a Goku y Gohan (Goku está muerto y Gohan es, por supuesto, un adolescente) además de la pareja de moda en Japón: nos referimos a Son Goten y Trunks, que esta vez campan a sus anchas por la cinta buscando -una vez más- las Bolas del Dragón. Cerrando el grupo les acompaña una guapísima Bidel, y una simpática niña llamada Coco (como la de Fama). El maloso de turno, ya lo hemos dicho en el título, es Broli, que no contento con la paliza que recibió en su desolado planeta viaja esta vez a la Tierra para dar la brasa a nuestros amigos. Duros combates y mucho humor jalonados con los mejores dibujos animados son la tarjeta de visita de esta última OVA de la serie. ¿Para cuando en España?



▲ *Goku, Gohan y Broli*

RESEÑAS

DE TODO UN POCO...

Vamos con un "Pupurri" de noticias-más-o-menos-reseñables, que a sabiendas de que no es muy justo, he decidido meter aquí, en la sección de las Reseñas, porque era el mejor sitio para tal conjunto de noticias breves:

Por fin, el pasado mes de Mayo se constituyó en Madrid el primer **FICOMIC** de Madrid, que constituye, para los no iniciados (casi todos) el embrión de lo que será en un futuro no muy lejano -más o menos en Diciembre- el Primer Salón del Cómic de Madrid. Ya, ya sé que se celebró uno en Abril, que aquí mismo hablamos de ello y tal, pero a decir verdad no fué un Salón del Cómic demasiado exitoso, y desde luego no se realizó siguiendo el patrón del homónimo catalán (el Saló del Cómic de Barcelona, del cual hablaremos en una sección más adelante). Total, la FICOMIC madrileña se montó con representación de todas las tiendas de Madrid, de los críticos e incluso editores y artistas de la ciudad, de manera que esta vez si podrán organizar un Salón de Cómic como Dios manda y Madrid merece...(amén).

El pasado 7 de Junio (casi cerrando la edición de Mangaka) recibió un servidor y Redactor Jefe de Mangaka la visita de dos de las cabezas visibles de Mangazone: Jose Javier Martínez -Redactor Jefe de Mangazone- y Santiago Forés -Productor Ejecutivo de Mangazone- que en un viaje de trabajo a Madrid tuvieron la gentileza de pasarse por la librería Akira Cómics, sede de éste vuestro fanzine. Allí estuvimos hablando de muchas cosas durante largo rato, tiempo en el cual pude sacar una serie de conclusiones: el equipo Mangazone son gente fenomenal, de esas con las que podrías tirarte hablando horas y horas sin cansarte o perder interés; por otro lado son gente con un concepto profesional al cien por cien, que demuestran el hecho de que Mangazone sea la única revista que haya salido tan exitosamente de la "sima" de los fanzines. (Y no es peloteo en absoluto, cualquiera que me conozca puede comprobarlo.)

¿Y qué decir de la fiebre mangamaníaca que inundó el pasado Saló del Cómic de Barcelona?. En este número de Mangaka tenéis más información sobre este increíble evento, aunque se puede adelantar que, sin duda, lo que allí vimos en torno a los stands con material japonés fué de locura en todos los aspectos: multitudes queriendo ver de cerca los últimos episodios de anime de Dragon Ball emitidos en japón, trading cards que desaparecían, tomos de Dragon Ball tirados de precio...shitajikis alucinantes de Goku y cía, y así podría seguir escribiendo hasta ocho páginas enteras!!. Había tanto público alrededor de dichos stands, que uno piensa que, en efecto, la gente está ávida de todo lo que nos llega de Japón. Si podéis, no faltéis el año próximo, y si es posible, ir con muchas "pelas" en el bolsillo o será muy frustrante.

Por Jesús "Woodward-Bernstein" Marugán

Kimagure ORANGE ROAD

Esta historia comienza hace algunos años -creo que cuatro- cuando yo era más jóven (y más tonto). Los recuerdos que guardo de ese desastre de serie (por su doblaje, censura etc...) que aquí se llamó "Johnny y sus amigos" son entrañables, algo muy especial, puesto que fué una serie que imprimía en sus episodios una frescura y romanticismo fuera de lo normal, una mezcla de comedia estudiantil con poderes paranormales y situaciones tan comunes algunas veces como ridículas otras. Caló profundamente en mí dicha serie, y desde entonces la tengo un gran aprecio porque considero que la serie de anime de Kimagure es sencíllamente fuera de lo normal.

Desde que ví en Tele-5 Johnny y sus amigos, mi interés por leer el manga original de Izumi Matsumoto fué in crescendo hasta los días previos a su publicación por parte de Norma Editorial. Lo que entonces ocurrió es tan curioso como verídico, y tan increíble como triste: leer el manga de Kimagure Orange Road fué como despertar de un buen sueño, su lectura me decepcionó profundamente. Reconozco que aún así hago la colección, y que su argumento me sigue gustando algo, pero desde luego no disfruto con Orange Road tanto como lo pueda hacer con Video Girl Ai, Dragon Ball o Alita. No acierto a entender si mi decepción es fruto de una exagerada idealización de la serie de dibujos animados -fruto de unos recuerdos muy gratos pero antiguos- o simplemente porque me encuentro ante un manga "antiguo" (decir "pasado de moda sería demasiado fuerte).

Sin dejar de reconocer que el manga de Kimagure va mejorando a medida que avanzan los tomos, y sin dejar de reconocer que la obra tiene ya unos añitos, no puedo evitar el expresar esa sensación que me invade cuando leo Orange Road, esa sensación de decir "¿Y eso es todo?", más que nada cuando pienso en la multitud de clubes Kimagure que existen en España. Eso me lleva a pensar que, el cariño que



▲ *Madoka*

dichos miembros tienen a Kimagure viene dado por: 1) Una idealización del anime, algo parecido a lo que me pasa a mí. 2) Un fanatismo incomprensible hacia una colección y/o personajes como son Madoka y cía.

Soy una persona respetuosa en cuanto a gustos se refiere, así que me gustaría que ningún Madoka-fanático se sintiera ofendido por mis líneas, aunque creo que un poco de crítica constructiva nunca viene mal. Sigo pensando que los guiones de Kimagure -sobre todo los de la serie de TV- eran fabulosos, y en cuanto al manga reconozco que en el tiempo en que Izumi Matsumoto lo hizo tuvo un gran impacto.(A mí me sigue gustando más Ai Amano que Madoka Ayukawa...será que la segunda es más fría)

Por Jesús "Motenai" Marugán



Al Simmons vuelve por amor. Desde las profundidades del infierno, el que fuera mejor agente del gobierno regresa al mundo de los vivos reencarnado en un ser muy especial: Spawn.

Spawn se aleja del concepto convencional que tenemos todos de los cómics de super-héroes. Todd McFarlane creó el personaje y su entorno sabiendo lo que hacía desde un principio. El autor conocía a la perfección de donde flojeaba tanto su guión como su dibujo, y en Spawn oculta esos defectos hasta el extremo de crear una colección muy, muy recomendable.

Ya en Spider-Man, McFarlane demostró buenas maneras en el arte de crear cómics. Utilizaba frases muy cortas, dando así un ritmo más dinámico a su obra. Realizaba de esta manera sus cómics al carecer de los fundamentos lingüísticos necesarios para realizarlos de otro modo. El dibujo, sin ser tan realista como el de otros artistas importantes del momento, se caracterizaba por su dinamismo y sobre todo por su espectacularidad. La tipografía era, también, algo singular; McFarlane conseguía crear efectos de sonoridad que parecían, debido a su realismo, penetrar por los oídos del lector. Así, mediante la constante repetición del sonido de los tambores, se podía observar como repercutía por todo el cómic, y para más inri, el sonido de los tambores, por ponerlo como ejemplo, se componía de 4 letras: DOOM, que en inglés significa "Muerte".

En Spawn, debido a su dibujo poco realista pero muy espectacular, McFarlane se plantéa la idea de crear un personaje y un universo propicio para su estilo de dibujo. Construye un héroe demoníaco, en una ciudad demoníaca, oscura, que debe enfrentarse a seres demoníacos. Nadie puede decir como se dibujan los seres del reino del Hades y el guionista-dibujante americano puede hacer lo que se le antoje en un cómic, que aparte de desbancar varios meses del primer puesto de ventas a los X-Men, es de su entera propiedad.

McFarlane es una persona muy inteligente. Rápidamente, antes de que la colección llegara a su primera decena de números el autor se dió cuenta de que el cómic necesitaba de un pequeño empuje para consagrarlo en el panorama del cómic americano. Llamaría a guionistas reconocidos para que realizaran un número de la colección: Neil Gaiman, Frank Miller, Alan Moore y Dave Sims fueron los elegidos para tal evento.

A partir de entonces, Spawn se confirmó no sólo como una colección con un aceptable dibujo y un buen guión, aunque de nuevo McFarlane volviera a guionizar en el número 13.

Por Mario "Peter David" Losada



▲ Dibujo de "Cano"

LAS MUJERES EN EL CÓMIC (NEW YORK, ROMA, PARIS, MADRID, TOKYO)

Por José Ramón Rego

"Las mujeres son siempre mucho peores o mucho mejores que los hombres" ***Napoleón Bonaparte***

No espero comprensión por parte de un amplio sector de la feminidad propia de esta última década del siglo XX. Aún y a pesar de ello deseo pedir perdón a la concurrencia si algo de este artículo pudiera indignar u ofender a alguien. Pero veréis, yo creo en la mujer, como trabajadora, como madre, como ser sintiente cuya inteligencia es superior a la mayor parte de los machos de su especie. Creo en la lucha por su igualdad y en la necesidad de esta lucha que yo siempre apoyaré. Y también creo en las diferencias de sexos, que gracias a Dios existen, y son necesarias para el entendimiento entre estos. Ni el hombre es igual a la mujer ni la mujer es igual al hombre. Físicamente, se entiende.

Otra cosa a la que quiero hacer referencia es que aquí se hablará de sexo, no abiertamente, pero sí se mencionará. Así que aquel que le pudiese molestar ruego acepte mis disculpas y procure no tacharme de pervertido porque he tratado de hacerlo lo menos crudo posible.

Entrando en materia, quisiera hacer una distinción entre mujer en el inicio del cómic y el de ahora tras la revolución sexual de los setenta. Así el artículo se dividirá en tres apartados, el primero dedicado a la eterna novia y las super-heroínas americanas que tan reticentes son a mostrarse sexualmente atractivas. Un segundo, centrado en el inicio del cómic erótico hasta la

actualidad y un tercero y final que versará sobre la tendencia actual y centrándose muy especialmente en el Manga como aporte de heroínas sexualmente activas y de gatillo fácil.

También quiero pedir perdón por las posibles omisiones que se puedan realizar tanto de autores como de heroínas...Son tantas.

ACTO I : La eterna novia (Desde Dale Arden a Valentina)

"Hasta cuando la mujer tiene menos inteligencia, tiene más sentido común que el hombre" ***Unamuno.***

El sindicato, empresa americana famosa por producir grandes cómics a costa de explotar a sus artistas, casi todos, por cierto, de gran calidad, nunca quiso realizar una aproximación al concepto de la mujer como ser capaz de llevar a cabo acciones que también podía realizar el hombre. Y sólo permitía llevar a cabo estas cuando el héroe de turno y su fiel amigo estaban en manos del malo y la heroína rompía el jarrón en la cabeza del villano. Quedando el héroe liberado, besaba efusivamente a la heroína -su compañera-y decía cosas como "Gracias, Dale, lo has hecho muy bien". Otra de las cosas que hacía la chica era ser capturada por el maloso y "casi" obligada a aceptar su amor, bien por salvar al héroe o porque treinta rifles les apuntaban a la cabeza. En el momento crucial y tras decir "Nunca te olvidaré Val" reaparecía golpeando al bellaco, y cogiendo en brazos a su "chica" le decía algo así como "Nada romperá nuestro amor, Sigrid". (Si bien Sigrid nunca fue un personaje del sindicato, si es cierto que la función de la heroína en el cómic de post-guerra seguía las mismas directrices que sus homónimas americanas.)

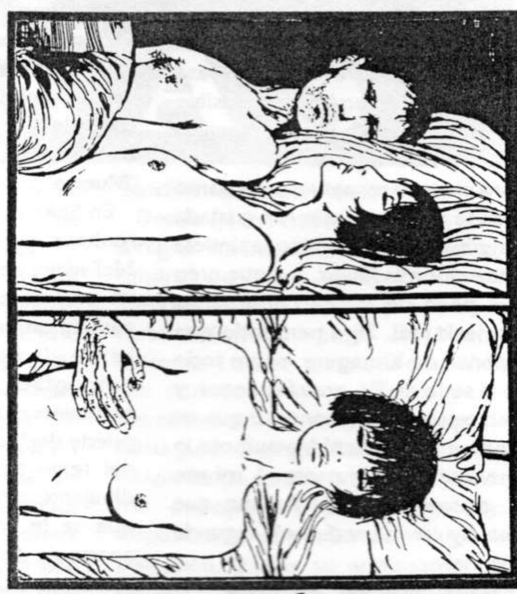
Las eternas novias de los héroes tenían personalidad propia, pero esto no era gracias a que el sindicato o la casa que editaba los cómics creyesen en que ellas debían tenerla, sino que eran los autores los que se la otorgaban y fueron muchas las desavenencias entre creador y patronal a la hora de la creación de este tipo de heroína.

Que yo sepa fueron dos los casos en los que una "novia" podía tomar parte y desarrollarse ampliamente como personaje. Dos cómics únicos, geniales, que eran *Lil Abner* del gran All Capp cuyo personaje era *Daisy Mae* y *Hellen* de *Spirit* cuyo autor era el fantástico y sin igual Will Eisner. Pero Spirit es más conocido por sus "malas", que por otro tipo de personaje, ¿Por qué?. Mira más abajo.

Si la heroína era una mujer fuerte o débil según las exigencias del guión y el desarrollo de las situaciones argumentales, la villana no. Eran calculadoras, eróticamente atrayentes y además siempre por lo menos le conseguían arrancar un beso al "chico". Lady Dragón de "Terry y los Piratas" era una mujer fatal donde se precie. Pirata, traficante y enamorada del amigo de Terry Pat. Fue una de lasprimeras, aunque Aura de Mongo ya le había echado el lazo (de la horca) a Gordon. Pero si buscas mujeres fatales echa un vistazo a la obra de Eisner: Spirit. Eisner creó a P`Gell, y como si la mujer hubiese nacido de nuevo de las manos de Dios se volvió a crear de nuevo el prototipo de mujer fatal. Atractiva, erótica, sensual, inteligente, astuta, dura, casi inocente y siempre a bien con el héroe. P`Gell revolucionó el cómic. Y todo esto teniendo en cuenta que es una mujer, eróticamente liberada (tiene nueve maridos) y capaz de hacer dinero de las piedras. Todo esto hay que verlo desde una óptica en la que P`Gell es un personaje de la Post-Guerra, es decir, "moderno".

Existía otro tipo de personaje femenino que era más interesante que la heroína pero no tanto como la "mala" de la historia, y era ese personaje creado para la tentación del héroe, una señorita que haría cualquier cosa con tal de que el héroe le arrullase en sus brazos en vez de en los de su chica. El hecho era que este tipo de señora debía tener una personalidad marcada para que el personaje central se interesase fisicamente por ella.

Existen casos aislados de cómics de esta época protagonizados por mujeres: un ejemplo puede ser "Sheena" que se suele utilizar como paradigma de la caza de brujas pues de llevar un bikini pasó a vestirse con un bañador de única pieza. Los otros tipos de cómics protagonizados por mujeres son siempre a las antiguas formas: oséase mujeres cuya única preocupación era pescar marido y sobre todo realizar el mejor pastel del concurso, todo esto por poner un ejemplo reflejado en una actitud sumisa para con el hombre.



▲ ***Valentina de Guido Crepax***

Otro punto en común con estas son las superheroínas, que siguen los pasos marcados por las eternas novias. Si bien entrados en el final de siglo, casi siempre supeditado a la última década, esto ha sufrido un profundo cambio. Las mujeres de ahora en el género super-heroico son por lo general duras y autosuficientes. Aunque siempre dependan de un compañero masculino para el éxito de ventas (¿Os imagináis a la Patrulla-X sin Tormenta?, bien pues ahora hacerlo sin Lobezno; hay diferencia ¿verdad?.) La mujer en el



▲ ***Flash Gordon de A. Raymond***

cómic de superhéroes ha ganado protagonismo pero depende todavía en exclusiva del compañero central masculino.

A pesar de este reciente cambio, los pobres yankis todavía no saben que esto de la mujer liberada es viejo y que hace treinta años y un mar de distancia nació una mujer que revolucionó la concepción de la heroína y por qué no, también del cómic: su nombre, Valentina.

ACTO II: La liberación de la mujer (De Mara a Miel)

"La verdadera igualdad de los sexos vendrá cuando nombren a una mujer mediocre para un cargo importante" ***Francoise Giroud (Ex-ministra francesa)***

Corrían tiempos de profundos cambios en Europa. Hendrix tocaba en Whringt y los Beatles se dejaban el pelo largo. Las ropas, costumbres y formas de las nuevas generaciones cambiaban. Era una época en la que los jóvenes más que buscar la santidad, deseaban nuevas formas de vida e intentaban llevarlas a cabo. Una de estas formas fue el "amor libre", expresión de una cultura que basaba el centro de las cosas en la sexualidad. Aquí fue cuando se liberó definitivamente del yugo masculino que la ataba a la cocina y se encontró no dirigiendo, pero sí participando activamente en la vida social y cultural del momento.

Este fue el caldo de cultivo de Valentina y Mara. La primera de Crepax y la segunda del español Sio, renovaron el concepto de la mujer en el cómic. Mujeres que disfrutaban de su sexualidad y se encontraban tremendamente liberadas como para que sus autores, todo hay que decirlo influenciados por el LSD, pudiesen jugar con sus creaciones como gustasen.

Las situaciones y aventuras de estas dos heroínas no tenían comparación con sus homónimas americanas: surrealismo, "viajes alucinógenos", masoquismo y sadismo, desnudos, sexo, etc...

Renovaron el cómic de tal forma que no volvería a ser el mismo. Dentro de esta estética fueron muchos los que tocaron el tema de la liberación de la mujer, casi siempre desde el punto de vista erótico. Esta es una pequeña lista de autores europeos que trataron este tema, sin incluir a los españoles.:

Bourgueon, Serpieri, Levis, Perellon, Leisel, Giardino o el gran autor Comes son un pequeño ejemplo de un acercamiento a la mujer dentro de lo que es el cómic erótico, o sin serlo necesariamente.

El movimiento hippie que había surgido en Europa se trasladó al otro lado del Atlántico y los autores allí disconformes con las formas de las poderosas empresas americanas crearon importantes empresas pequeñas para la distribución del cómic que ellos querían realizar. Surgió el Underground: un movimiento sucio que abogaba tanto a favor de la igualdad de derechos como explotaba la imagen erótica de la mujer.

Dentro de la corriente había autores que a pesar de ser auténticos genios, discriminaban y subliminaban el papel de la mujer, ya no al plano de la "cocina", pero sí al de la satisfacción de las fantasías eróticas de ambos: un ejemplo de estos autores eran Crumb o Shelton.

Otros independientes que han tratado a la mujer como una persona o personaje interesante en sus obras son gente que, si bien bebieron de estas fuentes, nunca participaron de ellas, aunque en algún momento fueran integrantes del movimiento. Estos autores son varios, y un ejemplo de ellos serían:

Richard Corben, los geniales hermanos Hernádez (a mí el que más me gusta es Jaime) o Frank Thorne por citar solo a unos pocos.

Volviendo a Europa, con la caída del Régimen franquista, España empezó a florecer dentro del campo del cómic adulto. Muchas revistas se inauguraron y también muchas se fueron a pique. Pero a pesar de esto habían surgido grandes artistas que tuvieron mucho que ver con el retorno a una estética femenina fuerte y plagada de erotismo. Esta es una pequeña lista: Esteban Maroto, Jordi Bernet, Luis Royo, Pepe González, Fernando Fernández, Max, Alfonso Font, Azpiri, Víctor Mora, Magnus y un largo etc...

Pero el renovador definitivo del género erótico fue un italiano: Milo Manara. Autor sobre autores, Manara ha creado las más sensuales y atractivas heroínas que ha dado el cómic internacional y todo ello sazonado de un "sabrosón" erotismo que, después de todo, no deja de ocultar un mensaje de liberalización a favor de la mujer. Sus chicas son guapas pero inteligentes, disfrutan de su sexualidad y Manara se recrea en ello. El tan cacareado Clic, un cómic vejado y condenado por asociaciones feministas en Italia no deja de ser una crítica a la alta sociedad y manda un mensaje de liberalización a la mujer. Claudia, reprimida sexualmente, comprende al final de la historia el poder del que dispone para la satisfacción de sus instintos, y esto no es solo una excusa para mostrar escenas de corte erótico sino para que observemos como ésta mujer se libera del yugo que la atenaza y finalmente vuelve libre de ataduras, de las ataduras de un marido conservador y un círculo social tan aséptico y falto de entendederas como es la jet-set...Al menos yo lo entiendo así.



▲ ***Mara de Enric Sió***

ACTO III: La mujer Japonesa (de Astrogirl a Appleseed)

"A la mujer se la ama infinitamente más de lo que se la llega a conocer." ***Proverbio chino.***

La mujer nipona ha estado durante siglos, aún lo sigue estando en parte, subyugada al hombre.

Esto es algo que el Manga acabaría quitando de sus contenidos. Quizás debido a la influencia occidental o, posiblemente -y seguro que la más acertada- a necesidades comerciales (Es mejor ver a una linda joven semidesnuda ametrallar demonios que la violan por todos lados que ver la misma escena con el típico héroe lleno de esteroides hasta en la punta del pie.)

Esto, añadido a la creciente influencia del Shojo-Manga (Manga para chicas) en los cómics de acción, han otorgado a la mujer un puesto relevante dentro de la historieta nipona.

Son muchos los autores que han tratado a la mujer desde una óptica conservadora costumbrista y realista.

Este tipo de cómics, el caminante de Taniguchi es un buen ejemplo, muestran a una mujer relegada a tareas domésticas y al papel secundario "necesario" para la historia. En este mismo estilo está Sazae-San, cuya protagonista es un ama de casa llamada Sazae que da una visión de la mujer japonesa de principios de los setenta, en que Europa y en los USA era un periodo de liberación, mientras en Japón, por hacer el chiste, no sabían lo que era esa palabra.

La liberalización de la mujer nipona puede considerarse un fenómeno reciente. No soy un experto en el tema pero apostaría que comenzó a finales de los setenta. Posiblemente impulsada debido a la influencia norteamericana. De esta época es Rumiko Takahashi, autora de Manga y conocida de todos y por todos. Sus personajes femeninos, no hace falta decir cuáles, son muy, muy interesantes. La señora Takahashi cede a estos, personalidades estrambóticas y sicópatas, que les confieren un gran fondo dramático que Rumiko usa con acierto y genialidad para darle el tono deseado a su obra.

El tema de la mujer protagonista en el Manga es muy reciente. Casi podría decirse que de principios de los ochenta, con la entrada en escena del fenómeno Cyber-punk y el estreno de la película Blade-Runner. Son tantas las influencias que esta película depositó entre los autores japoneses que para que una mujer obtuviese protagonismo debía, casi siempre, protagonizar una de estas obras de corte fantástico. Son muchos los ejemplos: Silent Möbius de Kia Asamiya, todas las obras del impredecible Masamune Shirow, Alita (Gunnm) de Yukito Hishiro, Video Girl Ai (con añadidos de Soap Opera) de Masakazu Katsura, y en definitiva gran parte de las historias de Ciencia-Ficción pura y dura que son tan propensos a consumir en Oriente...y aquí.

Dos géneros se disputan la creación de mujeres protagonistas interesantes: La comedia estudiantil, o Soap Opera, suele tener como escenario un Instituto nippon y como protagonistas a un chico y dos chicas que luchan por el amor del muchacho (también puede ser al revés). De este género suelen salir las protagonistas más interesantes en cuestiones de Manga: Madoka en Orange Road o Minami en Bateadores etc...El autor es libre a la hora de tratar el tema. Solo tiene que mantener como característica el triángulo, cuadrado, pentágono amoroso etc...y las formas en que realizarlo pueden ser las que más le guste. Por esto las soap operas suelen ser o tener siempre una idea novedosa, mezcla de géneros,(Ranma 1/2, Video Girl Ai, Ah! My Goddess) añadirle comedia pura (Orange Road, Lamu) y si el autor es bueno pueden salir de ahí auténticas maravillas.

El otro género es el fantástico, en el que se pueden englobar la mayoría de los Manga, y que bebe de todas las fuentes. Es el único género donde el autor no tiene que respetar ninguna norma preestablecida. Un tipo de obra fantástica es la *fantasía heroica* donde la mujer es tratada como parte integrante del grupo y suelen ser magas o elfas de generosas curvas. Obras como Bastard!! o Lodoss War giran en torno a este tipo de mujer como integrante de la acción. Dragon Quest (Fly) no es una excepción si bien bebe más de la macro-saga (ya no se le puede llamar serie) Dragon Ball.

Quizás dentro de la fantasía el género que más veces se ha tratado sea el de terror. Aquí los autores mantienen una serie de puntos en común: erotismo, tensión y mucha sangre. Obras como Urotsuki-Dioji de Thoshio Maeda o Tales from the Capitol de Hiroshi Aramata, dan lugar a una controversia entre lo que en occidente entendemos por erotismo y lo que los japoneses comprenden como aventuras fantásticas de corte erótico. La reina de estas series es la obra de Yuzo Takada "3x3 Ojos", donde se le concede a la mujer un gran protagonismo.

El género policíaco es de una mayor controversia. El papel de la mujer no evoluciona sino se remodela según el rol que el autor quiera dar a dicha mujer en su obra. En Golgo 13 la mujer no es más que un instrumento para saciar los apetitos sexuales del protagonista, mientras en Crying Freeman ella da nuevos datos sobre la trama, convirtiéndose en este último tipo de Manga, en protagonistas indiscutibles junto con el héroe.

El papel de la mujer ha cambiado en la sociedad y fiel reflejo es el cómic. Son muchos los olvidos a lo largo del presente texto: Omaha la gata bailarina, Little Orphan Lady de Play Boy, la heroína de Galaxy Express 999 de Reiji Matsumoto, los autores sudamericanos etc...y no se citó el anime en el Acto III porque habría para escribir mucho...

Recordad chicos que: tú nunca tratarías mal a tu madre, así que ¿por qué diablos lo haces con el resto de las mujeres?... Ellas no lo harían.

"Las mujeres son un misterio emocionante; los hombres no" ***Woody Allen***

***NOTA DEL EDITOR:** José Ramón, espero que algún día me perdones por "recortar" tu artículo original, pero es que...¡ me faltó espacio!*



Por Jesús Marugán

Esto es una pequeña cuenta pendiente que una vez tuve con Luis García Prado, el flamante faneditor de "El Fantasma sigue Recorriendo Andorra", cuando le comenté algo acerca de Mangaka, y más o menos me comprometí a reseñar su fanzine en estas páginas. ¿Que si es acertada la decisión?, muchísimo, porque ningún aficionado al comic-book de superheroes debería dejar de leer El Fantasma, puesto que además de las pertinentes noticias de este mundillo, inundan sus páginas relatos de CI-FI y fantasía realmente increíbles de leer, y lo mejor (sin dejar mal a los citados relatos) son las ilustraciones tan espectaculares y cuasi-profesionales de un dibujante de super-héroes sevillano de nombre Saquero que Luis fichó en un venazo en plan Mendoza. Muy recomendado y aperiódico.



GUÍA DE PERSONAJES DE PROYECTO A-KO

(O CÓMO DIABLOS SABER QUÉ PELIRROJA ES A-KO)

Por Jesús Marugán

Coincidente con la salida al mercado de la película de Manga Vídeo "Proyecto A-Ko", el equipo de Mangaka ha movido sus hilos y usado sus influencias en los bajos fondos de Graviton City para conseguir una jugosa información que, esperamos, aclare el quién es quién de este estupendo largometraje animado.

A-Ko Magami: Estudiante de 16 años del Instituto Gravitón. Ella y C-Ko son amigas desde la guardería. Es mostruosamente fuerte, rápida y resistente. Su única pega es que se olvida de las cosas, tendiendo a dormirse con lo que llega tarde a clase.

Voz que le dobla en japonés: Miki Ito (más conocida por poner la voz a Mineva Zabi en Gundam)



B-Ko Daitokuji: Única hija del propietario del Grupo Financiero Daitokuji. Fabulosamente rica, glamorosamente bella y muy inteligente, su vida está aparentemente incompleta y sin sentido sin C-Ko. Tiene celos insanos a A-Ko por su amistad con C-Ko y quiere a esta última como única amiga. Como A-Ko es muchísimo más fuerte que ella, le responde con robots gigantes y trajes poderosísimos diseñados por ella misma.

Voz que la dobla en japonés: Emi Shinohara (más conocida por doblar a Makoto Kino/ Sailor Jupiter en Sailor Moon)

C-Ko Kotobuki: La mejor y más antigua amiga de A-Ko. Si A-Ko es inusualmente agradable, C-Ko es insoportablemente agradable, linda, muy amigable y entusiásticamente feliz hasta el punto de dar naúseas. Se supone que tiene 16 años como A-Ko y B-Ko pero su actitud y tendencia a estallar en lágrimas si las cosas no van como esperan hacen que parezca tener muchos menos años.. A pesar de su personalidad infantil y que cocina fatal, A-Ko y C-Ko han sido desde siempre grandes amigas.

Voz que la dobla en japonés: Michie Tomisawa (conocida por dar voz a Rei Hino/ Sailor Mars en Sailor Moon)



Subordinadas de B-Ko: Son 4 y B-Ko las usa para minar la amistad de A-Ko y C-Ko.

Asa: De pinta normal y coleta en el pelo, es la graciosilla del grupo. Su voz la pone en japones Yoko Agai (también es la voz de Tsubasa Ozora en Capitán Tsubasa).

Ine: La delgaducha y espía de B-Ko en las calles de Graviton City. Su voz la pone Yoshiko Takamori (La voz de Nadia en Nadia de los mares misteriosos.)

Ume: Lleva gafas y maneja los cacharros de B-Ko. Su voz la aporta Megumi Hayashibara (Tambien la voz de Ranma chica).

Mari: La tiarrona tocha del grupo. Grita como un luchador (voz de Daisuke Gori, la voz de Wigul en Hokuto no Ken o El Puño de...) pero habla como una escolar normal.(Voz de Sayuki Ikemoto.)

Señorita Ayumi: Profesora de A-Ko, B-Ko y C-Ko en el Instituto Gravitón. Pasa de todo lo raro que ocurre a su alrededor y se pasa el tiempo en clase leyendo un libro de textos inútil que mezcla historia, literatura, matemáticas, ingles, japones y otras asignaturas.

Voz que le dobla en japonés: Asami Mukodono.

Capitán Napolipolita: Es líder de una expedición alien a la Tierra en busca de su princesa perdida. Es un personaje inspirado en el Capitán Harlock pero mucho más alcohólica, siendo una mujer a pesar de su aspecto.

Voz que le dobla en japonés: Shuichi Ikeda (la voz de Char Aznable en Gundam)

D: También conocido como Espía D, o "Agente CD 138621 S113". Es un explorador de la Capitán Napolipolita. Es igualmente una fémina y ha de localizar a la princesa antes de la llegada de la fuerza expedicionaria. Perseverante y muy leal a su jefa.

Voz que le dobla en japonés: Tessho Genda (también la voz de Suppa-Man en Dr. Slump)

Hikaru Daitokuji: Padre de B-Ko y propietario del Grupo Financiero Daitokuji. También suple de armamento a la Fuerza de Defensa Terrestre.

Voz que le dobla en japonés: Yoshitada Otsuka (también la voz de Milan Kyao en L´Gaim.





Kei (K) Yuki: Primer amor de A-Ko. Alto, oscuro y apuesto, A-Ko trata de ligárselo pero él solo tiene ojos para C-Ko (¡¡¿), y C-Ko, óbviamente, trata de acercarlo a su amiga y alejárselo de encima. Sus únicos fallos son su cariño hacia C-Ko y contar a "Ami´s Journey" (Peli de anime X en Japón) como su película favorita.

Voz que lo dobla en japonés: Tessho Genda de nuevo.

漢 **CÓMO LEER UN MANGA SIN SABER JAPONES** 字

Por Jesús Marugán

LECCIÓN 3: EL HIRAGANA

El Hiragana, de trazos más redondeados que el Katakana, es la grafía que describe la FONĒTICA del japonés: el Hiragana se enseña a los niños japoneses puesto que con el Hiragana se léen los kanjis japoneses, y por extensión, es la forma de hablar el japonés normal. Nos explicamos, los kanjis (como veremos en la próxima lección) son ideogramas traídos del chino: son por tanto palabras en sí mismas (idéas sería una mejor definición) y son impronunciables... hasta que llega el Hiragana, que es la forma de hacer pronunciables dichos kanjis.

El alfabeto Hiragana (Ver la Tabla número 1) es completamente equivalente al Katakana, de modo que para cada signo en katakana existe su equivalente en hiragana. De esta manera, todas las reglas enunciadas en la anterior lección (tales como la "u" final, "r" y "l" indistinguibles,etc) funcionan igual con el Hiragana, y por ello no las volveremos a repetir. (Os remitimos a Mangaka número 2).

En los manga japoneses encontraréis Hiragana en dos formas distintas:

1).-Formando palabras en sí mismas (como ocurría con el katakana y las onomatopeyas). Suelen encontrarse dichas palabras en hiragana formando nombres propios -suelen ser nombres japoneses a diferencia del katakana que designa nombres extrangeros- ó formando también onomatopeyas (en el tema de las onomatopeyas os encontrareís tanto Hiragana como Katakana, aunque bastante más cantidad de el último).

2).- Pegadas a un kanji, y escritas a muy muy pequeño tamaño. A esta tipografía se le llama *FURIGANA* y se trata, justamente, de la pronunciación de dicho kanji. (Esto, como veremos más adelante, es muy importante porque un mismo kanji puede pronunciarse de diversas formas según su contexto, cambiando así su significado, cosa que nos induce a los occidentales a errores garrafales de comunicación, aunque eso es otra historia...).

Está claro, pues, que el Hiragana no posee más secretos como tal, ya que su aprendizaje va muy ligado al de los kanjis, los huesos del japonés -escrito o hablado- y el meollo de dicho idioma.

あ a	い i	う u	え e	お o	ら ra	り ri	る ru	れ re	ろ ro
か ka	き ki	く ku	け ke	こ ko	わ wa				を o
さ sa	し shi	す su	せ se	そ so	ん n				
た ta	ち chi	つ tsu	て te	と to	が ga	ぎ gi	ぐ gu	げ ge	ご go
な na	に ni	ぬ nu	ね ne	の no	ざ za	じ ji	ず zu	ぜ ze	ぞ zo
は ha	ひ hi	ふ fu	へ he	ほ ho	だ da	ぢ ji	づ zu	で de	ど do
ま ma	み mi	む mu	め me	も mo	ば ba	び bi	ぶ bu	べ be	ぼ bo
や ya		ゆ yu		よ yo	ぱ pa	ぴ pi	ぷ pu	ぺ pe	ぽ po

Tabla 1

LECCIÓN 4: EL KANJI

Los Kanjis son ideogramas de origen chino, que recogen en sí mismos un concepto que se pronuncia mediante el Hiragana. Los Kanjis son trazos muy simples que se componen unos a partir de otros anteriores, de manera que un Kanji puede descomponerse en una serie de pequeños y muy simples dibujos básicos. Dibujar un Kanji no es una bobada, ya que se ha de seguir un orden específico, expresado muchas veces con zonas "gordas" y zonas "finas" en los trazos de dicho Kanji: el trazo siempre se escribirá de la parte gruesa a la parte fina, y el Kanji se dibujará de arriba a abajo.

Los Kanjis son difíciles, para qué negarlo, y cuantos más se sepa uno de memoria mejor, para qué ocultarlo también. De hecho, todo el idioma japonés se reduce a una lista interminable de kanjis (ni siquiera los propios japos se los saben todos) y uno que desee aprender a chapurrear japonés -como por ejemplo vosotros- deberá saberse gran cantidad de Kanjis.

Por supuesto que el japonés y los Kanjis poséen reglas gramaticales como todos los idiomas. (faltaría más) Lo que ocurre es que los Kanjis son los ladrillos básicos de dicha gramática, de modo que sin ellos...poca cosa vamos.

Un dato a no perder de vista es que los Kanjis tienen sinfín de significados según la terminación, desinencia etc, que usen, y según los kanjis que le acompañen en el contexto. El Kanji

人 ,por ejemplo, se pronuncia "jin" y "nin" según sea el caso.

En esta primera introducción a los Kanji vamos a dar un pequeño diccionario de palabras muy, muy básicas que en próximas lecciones iremos ampliando. La parte de gramática del japonés vendrá de igual manera en sucesivas lecciones, donde una vez familiarizados con nuestros Kanjis favoritos iremos a leer-hablar el japonés.

En la siguiente lista encontramos - por orden alfabético- la palabra japonesa en cuestión, su significado en castellano (adaptado), y el kanji del que proviene.(En algunos casos pueden ser palabras en Hiragana.)

ai	amor	愛
baka	estupido/estupidez	馬鹿
o-cha	té (verde)	お茶
chikyū	tierra	地球
denwa	teléfono	電話
gakkō	escuela	学校
gyūnyū	leche	牛乳
iro	color(es)	いろ
itsumo	siempre	いつも
jigoku	infierno	地獄
kami	dios	神
kanji	ideograma	漢字
kanojo	novia	カノジョ
kao	rostro	顔
kareshi	novio	彼氏
kawaii	lindo	かわいい
kuruma	coche	車
kyō	hoy	今日
natsu	verano	夏
neko	gato	猫
ningen	ser humano	人間
omou	cosa	思う
sakana	pez	魚
seimei	vida	生命
shinu	morir	死ぬ
shokuji	alimento	食事
tenki	tiempo climático	天気
tomodachi	amigo	友達
uma	caballo	馬
umi	oceano	海
wakusei	planeta	惑星
yama	montaña	山
yomu	leer	読む
yume	sueño	夢

En la próxima lección veremos cómo se créan Kanjis a partir de la combinación de otros anteriores. Hasta entonces, que estudiéis japonés leyendo mucho manga.

Por Jesús Marugán

SABĪAS QUE...?

Por Jesús Marugán

Esta vez, nuestra sección de curiosidades va de japonés...y de los astros y la fortuna, porque hoy vamos a ver como llaman los japoneses a su zodíaco (el famoso zodíaco chino) y al Occidental.

DAIKICHI (Mucha buena fortuna) 大吉

KICHI (Buena Fortuna) 吉

SHŌKICHI (Poca buena fortuna) 小吉

KYŌ (Mala Fortuna) 凶

EKISHA (Echadora de cartas japonesa) 易者

SIGNOS DEL ZODÍACO EN JAPONÉS:

CAPRI-CORNIO	YAGI-ZA	山羊座
ACUARIO	MIZUGAME-ZA	水瓶座
PISCIS	UO-ZA	魚座
ARIES	OHITSUJI-ZA	牡羊座
TAURO	OUSHI-ZA	牡牛座
GEMINIS	FUTAGO-ZA	双子座
CANCER	KANI-ZA	蟹座
LEO	SHISHI-ZA	獅子座
VIRGO	OTOME-ZA	乙女座
LIBRA	TEMBI-ZA	天秤座
SCORPIO	SASORI-ZA	蝎座
SAGITARIO	ITE-ZA	射手座

ZODÍACO CHINO:

Para los que conozcan su signo zodiacal chino (todos deberíais !!) ahí van sus nombres y Kanjis en japonés:

Año del Perro (INU-DOSHI)	戌年
Año del Jabalí (INOSHISHI-DOSHI)	亥年
Año de la Rata (NEZUMI- DOSHI)	子年
Año del Búfalo (USHI- DOSHI)	丑年
Año del Tigre (TORA - DOSHI)	寅年
Año del Conejo (USAGI- DOSHI)	卯年
Año del Dragón (TATSU- DOSHI)	辰年
Año de la Serpiente (HEBI- DOSHI)	巳年
Año del Caballo (UMA- DOSHI)	午年
Año de la Cabra (HITSUJI - DOSHI)	未年
Año del Mono (SARU- DOSHI)	申年
Año del Gallo (TORI- DOSHI)	酉年

DRAGON BALL
COLECCIONABLE

Resumen de lo visto en el Mangaka nº 1 y nº 2, correspondiente al tomo 35 de Dragon Ball, y el comienzo del tomo 36.

En el Tomo 35 de Dragon Ball encontramos a Son Gohan con un poder terrible peleando y derrotando totalmente a Célula, a pesar de la perfección y los trucos de este. (Ver Mangaka número 1).

El tomo 36 de Dragon Ball comienza 10 años despues de la muerte de Célula: Son Gohan va a la escuela en la nube kinton y el mundo vive en paz. Mister Satán es una especie de héroe mundial por haber "matado" oficialmente a Célula, y Gohan decide intervenir en un atraco que se está llevando a cabo. (Ver Mangaka número 1).

En el Mangaka número 2 veíamos como Gohan conoce a Videl, una chica dedicada a combatir el crimen como él, que sospecha de la doble vida superhéroe/ ciudadano de Gohan, y que va a su misma clase.

Lo que vamos a ver en la nueva entrega de Dragon Ball tomo 36.

Para Gohan supone un shock enterarse en medio de clase de que Videl es en realidad la hija de Mister Satán; ella, mientras tanto, se come el coco sospechando que Gohan esconde más poder del que aparenta a simple vista. Mas tarde, Gohan, Videl y otros compañeros de clase están en el patio del Instituto jugando al Baseball. Gohan es defensa exterior y ha de capturar una pelota muy elevada que ha lanzado el bateador del otro equipo, instintivamente Gohan da un salto de un montón de metros y captura la bola, eliminando al bateador. Esta demostración de poder, sin embargo, deja a todos asombrados y el pobre Gohan no sabe qué decir para quitarle hierro al asunto.

Lo que veremos en próximas entregas de Dragon Ball Tomo 36.

Continúa lo adelantado en esta misma sección en Mangaka número 2.

Inmediatamente, Gohan recorre el mundo informando de la noticia (Goku participará en el XXV Gran Torneo de las Artes Marciales o Tenkai-Ichi Budokai en japonés), y los primeros en enterarse son los habitantes de la Isla Kame (la isla del duende Tortuga). Allí nos encontramos...¿estáis sentados?...¡A Krilín casado con la Androide C-18! ¡Y además con una preciosa hija!,¡Sin sus característicos 6 puntitos en la frente!,y por si eso fuera poco...¡¡¡CON PELO!!!. (Si encima llega a tener nariz no creo que lo hubiese soportado). Tras recuperarse del shock, Gohan va al cielo donde informa a Piccolo, Dendé y Mister Popó.

Una vez terminada la ronda informativa, Gohan decide entrenar con su hermanito Son Goten, descubriendo para su sorpresa que lucha maravillosamente. Entonces Goten dice a su hermano mayor que desea tener el pelo como él, o sea, de color amarillo puesto que Gohan se encuentra en estado de Super-Saiyajin. Gohan, naturalmente, se ríe y le dice que aún tiene que crecer y entrenarse mucho para lograrlo...En un poema ver la cara de imbécil que se le queda a Gohan cuando vé a Goten transformarse en Super-Saiyajin sin apenas esfuerzo.

Al entrenamiento de Gohan y Goten se les une más tarde Videl, quien gracias a un desafortunado comentario de Gohan se cortará el pelo.

Por Lázaro Muñoz



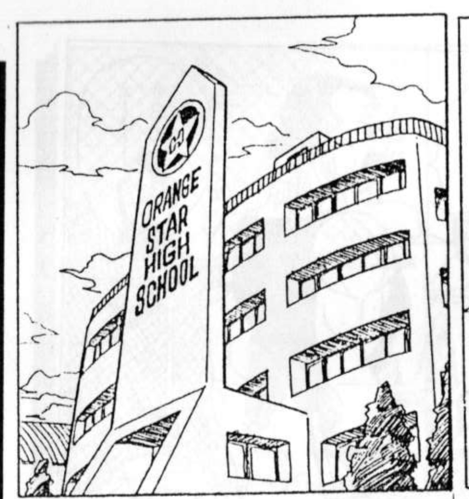
▲ *La familia Dragon Ball*

Eso es todo por esta vez. En el número 4 prometemos volver a la carga con aún si cabe más Dragon Ball que nunca. Palabra de Toriyama.

En deferencia a nuestro bienamado productor, que es, al fin y al cabo quien pone las pelas para hacer este engendro, os informaremos que toda esta información y muchas otras cosas de Dragon Ball las podréis encontrar en cualquier tienda de cómics y rol que se precie...como por ejemplo AKIRA Cómics, ¿okey?.

Sección coordinada y dirigida por Jesús Marugán


じゃ……じゃあ キミは……
あのミスター・サタンの娘さんなの…!?


ORANGE STAR HIGH SCHOOL


今朝の銀行強盗が逮捕された現場にいた人でしょ!


そうよ 感謝しなきゃダメよ〜〜
あたしたちが生きてられんのもこの子のパパのおかげなんだから〜〜
そうだ! あなた…


あんたは来たばかりだから知らないわよね この10日間ぐらいで3回あらわれた正義の戦士よ!
ものすごく強いらしくて 逆立った金色の髪の男の子だって 有名よ この町じゃ


え? き 金色の戦士!?
な なんですかそれって……

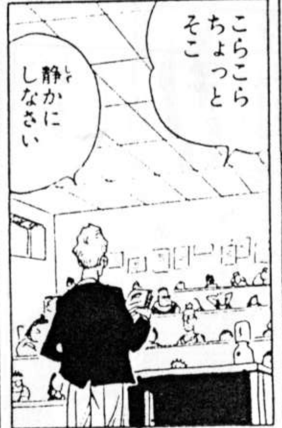

あ… は はい
ああ 金色の戦士があらわれたっていう?


目撃者にきいたらさ… 金色の戦士はこの学校のバッジをつけてた…
白っぽいシャツに黒いベスト… 茶系のパンツだったらしいけど…


じ〜


ボ…ボクのことだ……!!
この高校の手続きに来た時の2回と 今朝…


くっくっく… あいてをみていえよ
そいつが戦士ってガラだとおもうか?
だいいち金髪じゃねえ

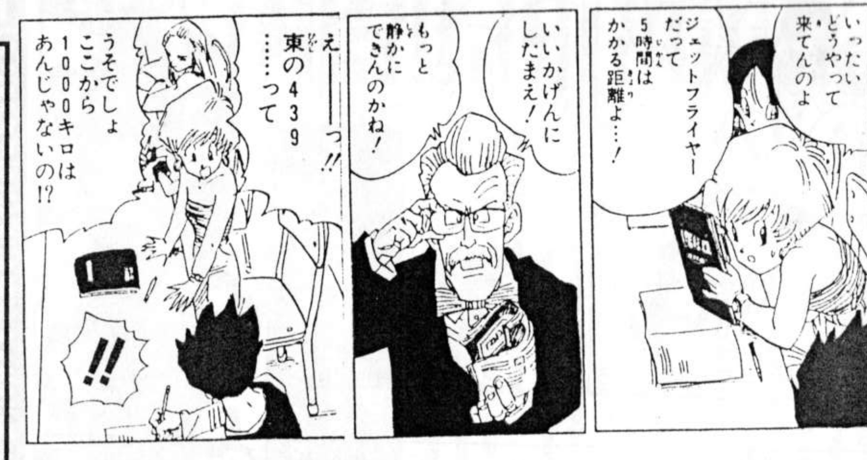

こらこら ちょっと そこ
静かになさい

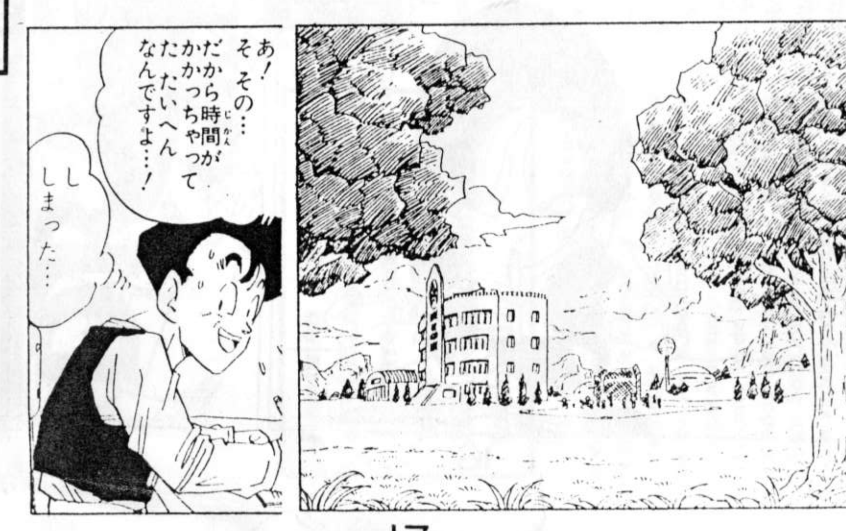

ぐうぜんだけど そっくりね
あら はんと…
ギクッ


そうだよね ふふふ
てんで弱そうだもん わるいけど


そりゃあもちろん ちがうとはおもうけど……
昔 パパがセルと闘った時のビデオに 髪が金色に変化するふしぎな連中がいたのよね… パパはつまらんトリックだっていってたけど………


え……とゴハンくんだっけ家から通ってんの？それともこの町でアパート借りてるの？
あ…自宅から通学してます
あんたの家
どこどこ？
あの…東の439地区です…ちいさな村…

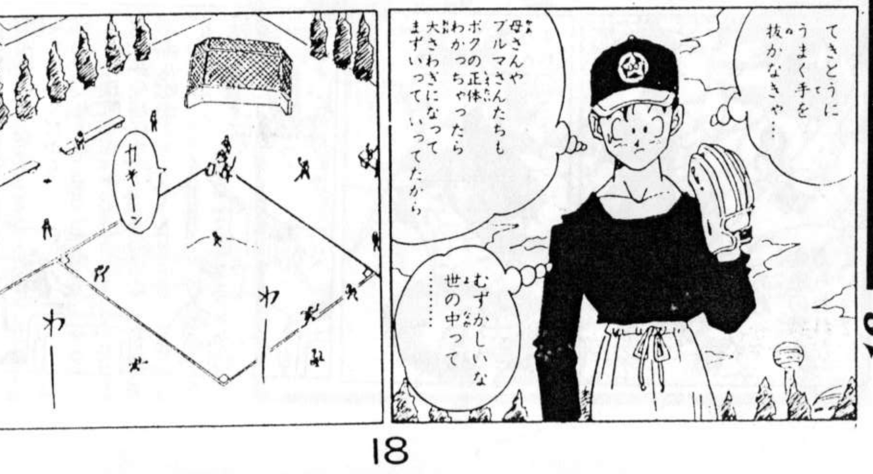

いったいどうやって来てんのよ
ジェットフライヤーだって5時間はかかる距離よ…！
いいかげんにしたまえ！
もっと静かにできんのかね！
え———っ!!東の439……って
うそでしょここから1000キロはあんじゃないの!?
!!


あ！そ その…だから時間がかかっちゃってたたいへんなんですよ…！
し しまった…

17


え———今日の体育は
前回にひき続いてベースボールの試合をいたします
おい野球って知ってるか？
あはいやったことはないけどルールぐらいは


あんたライト守んなさいよわかる？ライト
はいわかります
くっくっくこりゃいいや
本格的なカントリーマンてやつだな

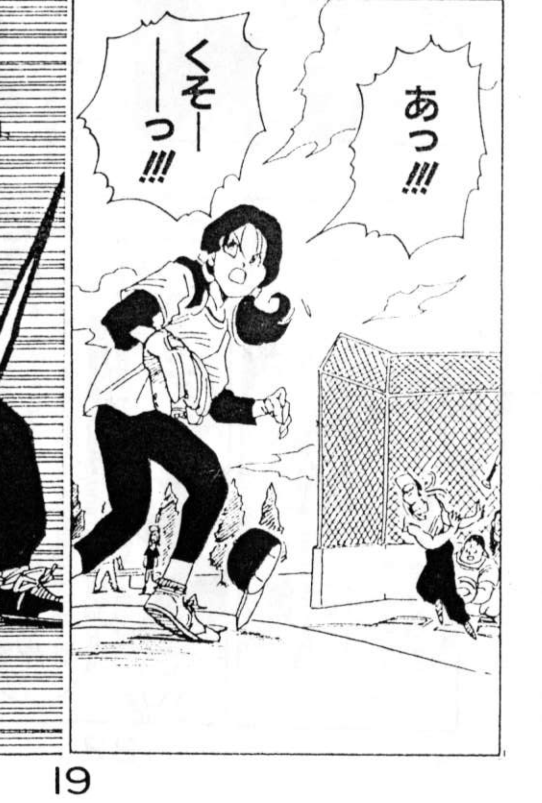

カキーン
ワー
ワー
てきとうにうまく手を抜かなきゃ…
母さんやブルマさんたちもボクの正体わかっちゃったら大さわぎになっていってたから
……むずかしいな世の中って

18


ふふふ…
打たせないよ
シャプナ…
かっとばせ
シャプナーー!!






あっ!!!
くそーーっ!!!


パシッ


!!

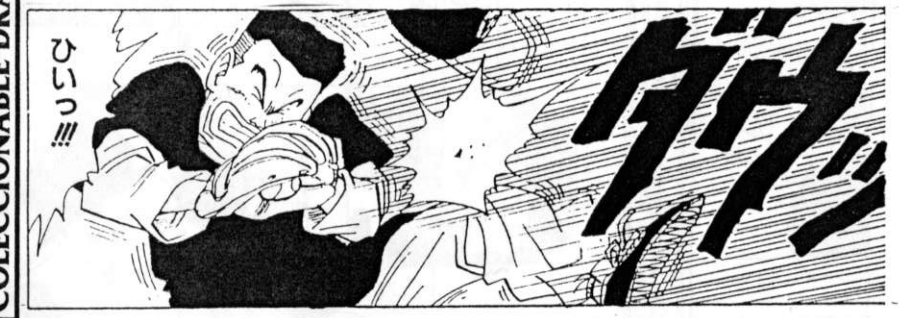

!!


!!

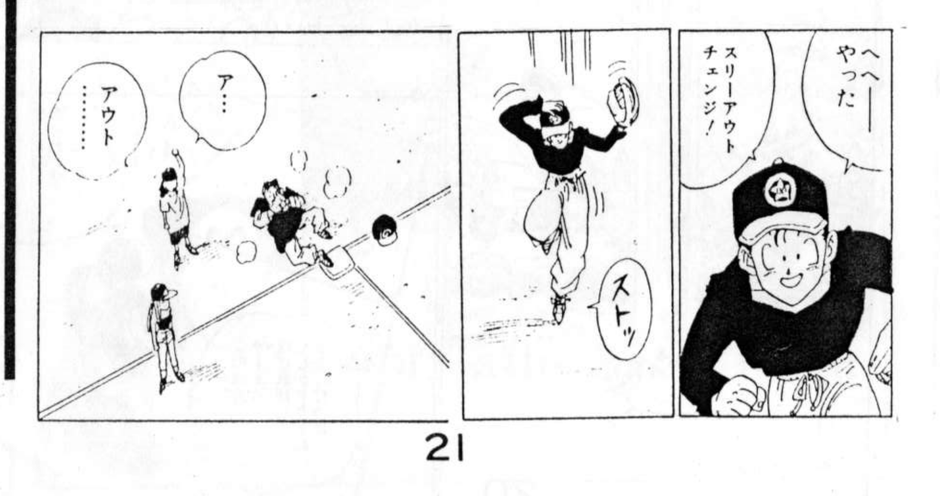

サードの
ランナーが
とびだしてる
!
この場合
サードに
投げれば
たしかアウトに
なるんだっけ



そーっと そーーっと
これぐらいかな
ビシッ
ギュオオオッ
え!?
え!?



ひいっ!!!
ダウッ



ア…
アウト……
ストッ
へへーやった
スリーアウトチェンジ!

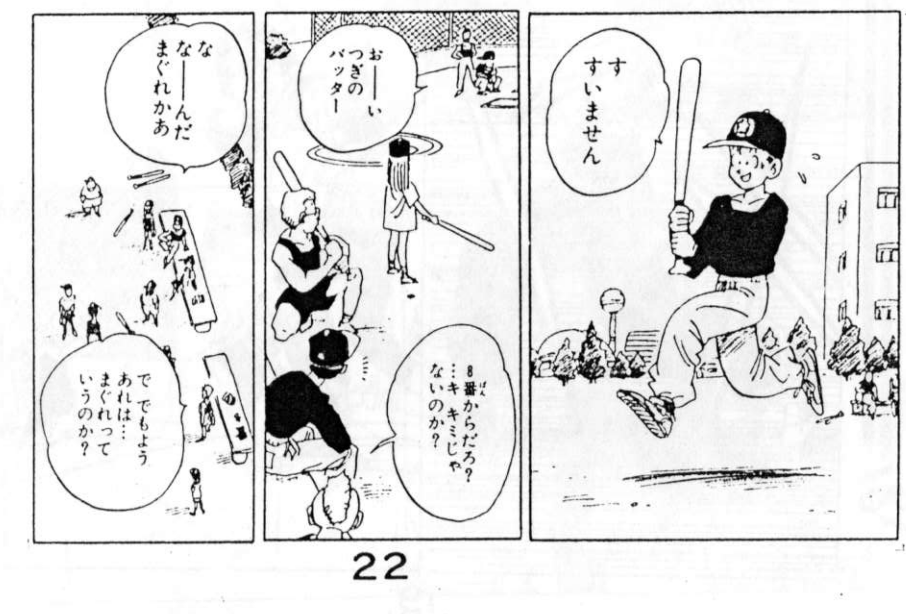
21



ポッカ〜〜…ン



ま まずいぞ……!
…いまのでもやりすぎちゃったのかな…
す…すごいねキミ……
い…いま8メートルぐらいジャンプしてたんじゃないかね…?
あ いいえ…ま まぐれですよ まぐれ…!!
……



な なーんだ まぐれかあ
で でもよう あれは…まぐれっていうのか?
おーい つぎのバッター
8番からだろ? …キ キミじゃないのか?
す すいません

22

MI CRÓNICA DEL ...

12 SALÓ DEL CÓMIC DE BARCELONA

Por el cronista Jesús Marugán, enviado especial.

El Saló del Cómic de Barcelona es, para los despistados u olvidadizos, posiblemente el mayor y más importante acontecimiento relacionado con el mundo del cómic y el rol que se celebra hoy en día en España. Este año se celebró en la barcelonesa Estación de Francia -muy cerca de Colón- de los días 5 al 8 de Mayo. Allí se dieron cita, como veremos en el artículo, el mundo del cómic al completo y gran parte del rol. Como véis, prácticamente el 99 % del contenido habitual de Mangaka.

Manga y Anime

A pesar de que la edición dedicada al Manga fué la de 1993, este año el Saló del Cómic rezumaba por sus stands el aroma nipón de quien busca tomos japoneses de manga y los encuentra en cantidad, calidad, y buen precio.

La respuesta del público al "canto de sirena" del manga es tan gráfica como sencilla de explicar: Un stand de una librería japonesa llamado Renraku lleno de público hasta los topes y, al lado, el estand de Glenat vacío, con sus dependientas limpiándose las uñas...Creo que sobra todo lo demás.

Encontramos nada más llegar un stand, el de Renraku, lleno a rebosar de shitajikis (imágines laminadas de formato DIN A4) de un montón de mangas distintos, y en especial de Dragon Ball. Menchandising hasta saturar la vista, mucho del cual duró horas en ser vendido, y, lo mejor, una pantalla emitiendo ininterrumpidamente los episodios de televisión de Dragon Ball correspondientes al XXV Torneo Mundial de las Artes Marciales: Goten y Trunks peleando en el tatami. Los codazos por ver estos episodios fueron memorables, y la multitud que se agolpaba ante ellos era escandalosamente grande. Tomos de Dragon Ball, postales de diferentes motivos, cubiertas para cintas de cassette, pegatinas, muñecos de vinilo y de plastico, tapices, posters...Era el paraíso de cualquier dragonball maníaco.

Siguiendo con nuestra ruta estaba el stand de Norma Cómics y un poco más abajo el de Totsu Trading: ambos mostraban el clásico y ya mencionado merchandising de nuestras series favoritas incluyendo Yu-Yu Hakusho, Oh! MY Goddess, Slam Dunk, Dragon Quest, manga erótico, Shonen Jump, Animage y otros muchos magazines japoneses.

Finalmente estaba el stand de Tonkam, llenísimo de trading-cards de Dragon Ball, posters de muchísimas series de manga, OVAs en ingles -algunas eróticas del estilo de Urutsukidoji- etc...Y todo ello, esto es lo mejor del asunto, a unos precios irrisorios en TODOS LOS STANDS arriba nombrados y en el resto de los stands de tiendas de Barcelona. Aquí, por supuesto, se vió porqué Barcelona es Barcelona, ya que las pocas tiendas de Madrid que allí estaban representadas -ya podéis imaginar cuáles son- vendían los tomos de Dragon Ball a unos precios tan poco conpetitivos -hago incapié en lo de POCO- que los tenían muertos de risa...

Inciso: Si creéis haber visto manga y merchandising de Dragon Ball en cantidad en vuestra tienda favorita -especialmente si sóis de Madrid- no dejéis de acudir al próximo Saló del Cómic de Barcelona y sabréis lo que es bueno...

Finalmente tenemos el anime de Manga Vídeo, cuya empresa tenía en el Saló uno de los mayores stands. Lleno de panfletos, azafatas guapas y vídeos de los próximos lanzamientos, las multitudes se agolpaban para presenciar "in situ" qué nuevas cintas tienen previsto sacar. A modo de aperitivo os diremos que serán novedad de aquí a finales de año:

Patlabor, Appleseed y El Mundo de Rumiko dentro del sello Manga Vídeo. En Anime Vídeo tendremos a Crying Freeman, Kimagure Orange Road -dos cintas- y Ranma 1/2 -tres cintas.

Cómic-Book de importación

En el cómic-book de importación encontramos a dos stands que destacaron:

Gigamesh, la librería del famoso Alejo Cuervo, que tenía una interesante colección de comic-USA para coleccionistas selectos: Cerebus, Groo the Warderer y otras.

Distrimagen, la distribuidora madrileña de cómic-USA que en su amplio stand mostraba al público las últimas novedades americanas en el mundo del comic-USA, junto con merchandising relacionado con aquel.(Como por ejemplo las famosas T-Shirts de nuestros supers preferidos).

Cómic-Book nacional

Buf, aquí todo el mundo se disparó, y uno necesitaba de una millonada para llevarse todas las novedades nacionales que allí había, puesto que el Saló siempre es aprovechado por las grandes editoriales españolas para desmelenarse y sacar al mercado tropecientas novedades.

Cómics Fórum-World Cómics-Planeta deAgostini se desmarcó hábilmente sacando a la venta una legión de títulos, especiales y prestigios entre los cuales destacan los esperados Youngblood y Spawn de Image, y la 2ª serie de Ranma 1/2.

Norma Editorial hizo lo propio con su cuidada línea de Manga: Orange Road y City Hunter fueron sus abanderadas, junto a los ya tradicionales Cimoc Extra-

Color.

Ediciones Zinco editó unos cuantos prestigios de calidad como "Muerte" de Gaiman, o comic-books como "Lobo especial salón del cómic".

Del resto de editoriales también tenemos novedades, muchas, pero harían pesada su enumeración y todas ellas llevan ya en el mercado más de un mes, así que las obviamos.

Figuras de Plomo

Allí estaba, justo a la entrada, un stand tan grande como atractivo: el de Games Workshop, la empresa líder en España en cuanto a figuras de plomo se refiere. Allí sólo Juegos sin Fronteras - como importadora de las figuras Grenadier- trabajaba el tema de las figuras de plomo junto con games Workshop, pero a tenor del volumen de público y de ventas puedo asegurar que el stand de Games Workshop era una de las estrellas del Saló.

Figuras y cajas novedosas como el nuevo Avatar de los Eldar o las cajas de equipos de Blood Bowl o los Chaos Space Marines, o el Carnifex estaban al alcance del público, que simplemente alucinaba con lo allí expuesto. Junto a una partida de demostración del Warhammer Fantasy, un par de monitores mostraban todo el rato tres asombrosos vídeos:

Un Video Painting Guide donde un inglés muy simpático nos mostraba los trucos más tontos para pintar un space marine.

Un Corto de 5 minutos de IMAGEN REAL donde se contaba la huida de Graaghkul Thraka entre pasillos y disparos de bolter. Sencillamente alucinante: las power armour de los space marines y la caracterización de los orkos era para recordarlo durante largo tiempo...

Otro corto de 5 minutos también de IMAGEN REAL contando un episodio cualquiera del Cruzada Estelar, con los Genestealers chinchando a los Space Wolves y un Magus Genestealer por ahí. Qué decir de la terminator armour de los Space Wolves...¡impresionante!, todo el mundo alucinaba con ella.

En el stand de Juegos sin Fronteras poco que contar: unas cuantas novedades de las figuras Grenadier y material para montar dioramas: casitas de vinilo y similar.

Rol nacional y de importación

En el rol nacional teníamos a Ediciones Zinco gozando de un stand tan grande como chulo: un castillo con torreones, estandarte y partidas de rol en su interior. Un par de vídeos mostraban al público el juego de TSR Dragon Strike, algo parecido al Atmosfear pero infinitamente más aditivo, atractivo, logrado y rolero. Buck Rogers era el juego traducido al castellano que Zinco había preparado para el Saló, y como colofón...¡¡LA POSIBILIDAD DE CELEBRAN UNA GEN CON ESPAÑOLA PARA FINALES DE AÑO!!. Sí, claro, sería en Barcelona, pero eso no es algo insalvable para un rolero de pro.



▲ *Firma de Cels Piñol al Editor*

¿Y qué fué de Joc Internacional que no estaba en el Saló como todo el mundo esperaba?. Yo ví un día a su insigne presidente el señor Francesc Matas, pero digamos que debía estar "de paso" por el Saló a tenor de lo que allí hacía. ¿Por qué no estaba Joc en el Saló?: Muchos aseguraban que el descalabro económico de la firma era tan gordo como el de Banesto...pero la versión oficial decía que Joc estaba concentrándose en su famoso "Día de Joc". En fin, una pena para el mundo del rol.

En el stand de La Factoría-M+D se hacía propaganda de dos juegos de teórica próxima salida a la venta:

Superhéroes Inc., un juego "made in Spain" ilustrado por Carlos Pacheco.

Vampiro 2ª Edición, realizada por la Factoría, para Junio del ´94, con tapa dura, mejor papel... el no va más en definitiva.

Personalidades y exposiciones

En el apartado de las exposiciones, este año el Saló trataba monográficamente de los autores franceses, de modo que había una estupenda exposición de originales de genios como Tardí, Bilak etc.. además de una exposición antológica sobre el insigne IVÁ (q.e.p.d.).

El tema de las personalidades fué de lo más gratificante para un servidor, ya que tuvimos la suerte de charlar con bastantes personas del mundo del cómic nacional:

Allí estaban Lorenzo Díaz -de paisano- y Jose María Mendez (sic). En el stand de Cómics Fórum estuvieron Antonio Martín y Sergio Aragonés -a quien el autor no pudo saludar personalmente para su desconsuelo- además de un enrolladísimo y divertido **Cels Piñol** que firmó un ejemplar de Mangaka a tal efecto preparado, y charló sobre su epicodecadente "Universo particular" durante largo rato con un servidor: una experiencia increíble.(A pesar de que Cels fuera del Barça). Como introductores de esta charla estuvieron Alejo Cuervo y Paco "Paconan el bárbaro" el dueño de Antifaz, amigos de Cels Piñol y unos libreros tan sencillos como agradables.(Está claro que en eso Barcelona es única).

Otro momento mágico fué el encuentro con Carlos Pacheco, Salva Larroca y Oscar Jiménez, los "tres mosqueteros" del cómic español: unos artistas tan asombrosos como simpáticos, que fueron exprimidos a firmar dibujos de acá para allá durante todo el Saló.

Me dejo en el tintero multitud de nombres y editoriales a los que pido disculpas: Camaleón Ediciones y su revista de Manga "Neko" (ex-Tsuzuki), Ediciones la Cúpula, Glénat, etc...Mil perdones para todas.

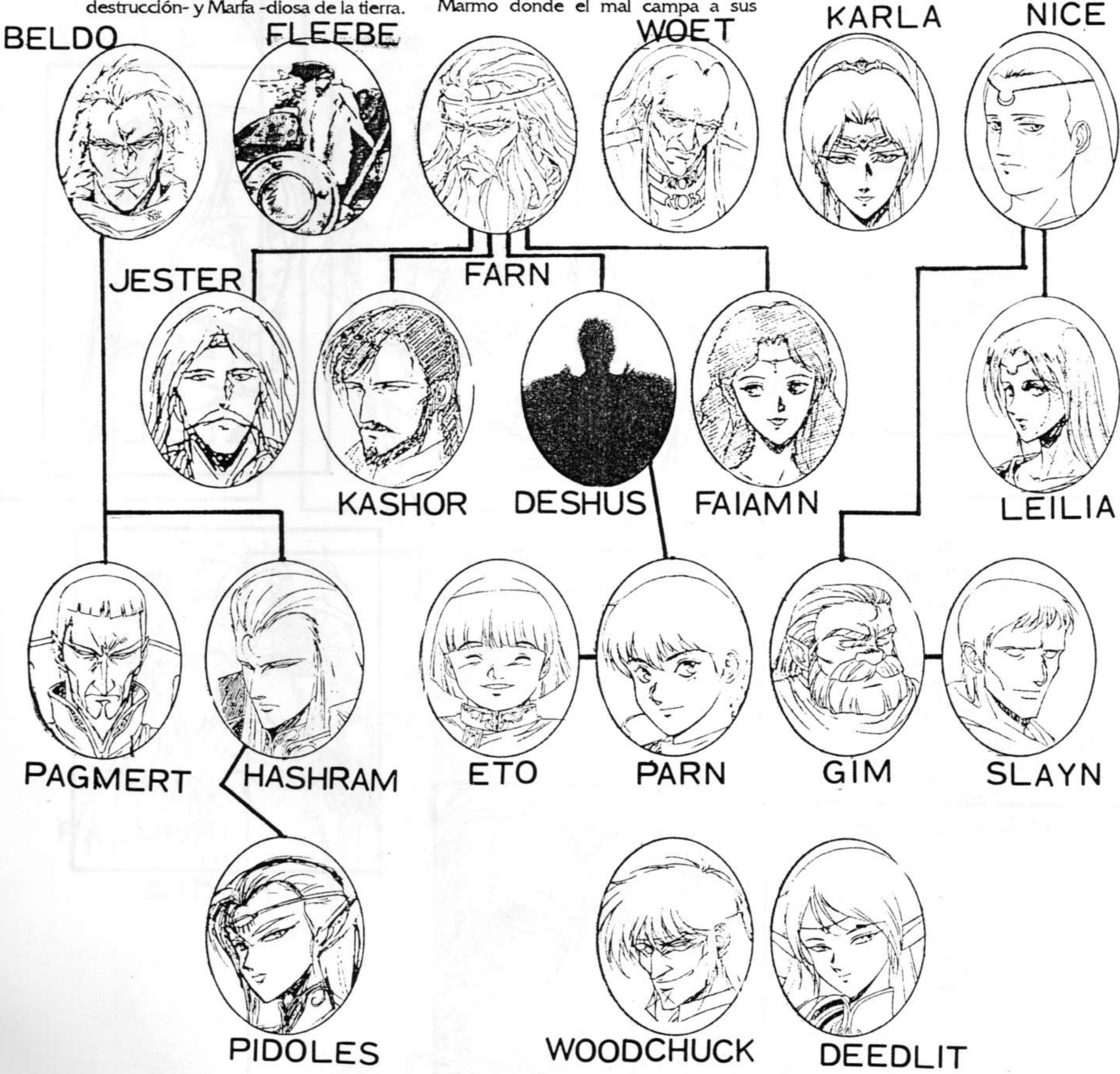
Nos vemos el año próximo.

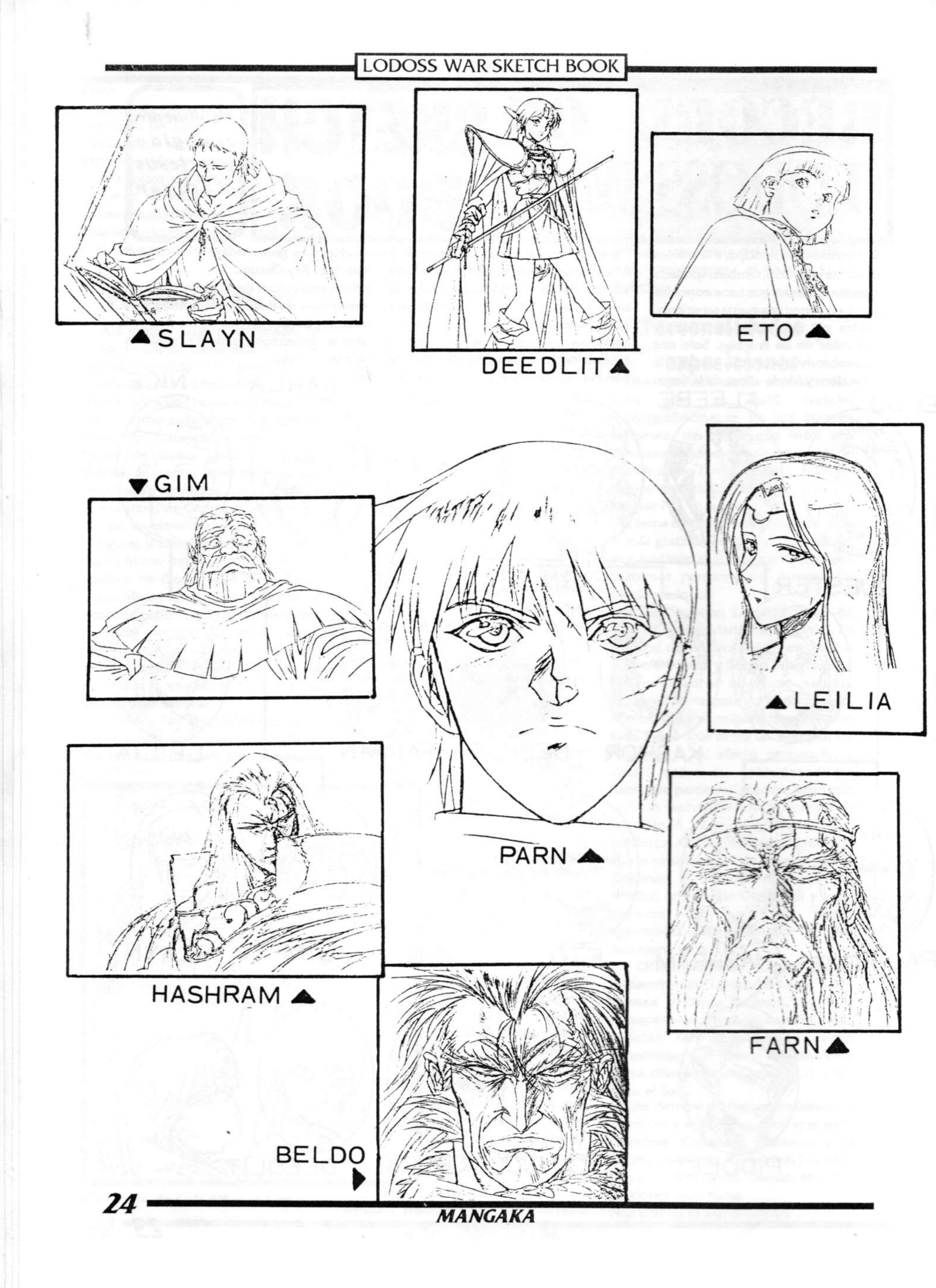
RECORD OF LODOSS WAR SKETCH BOOK

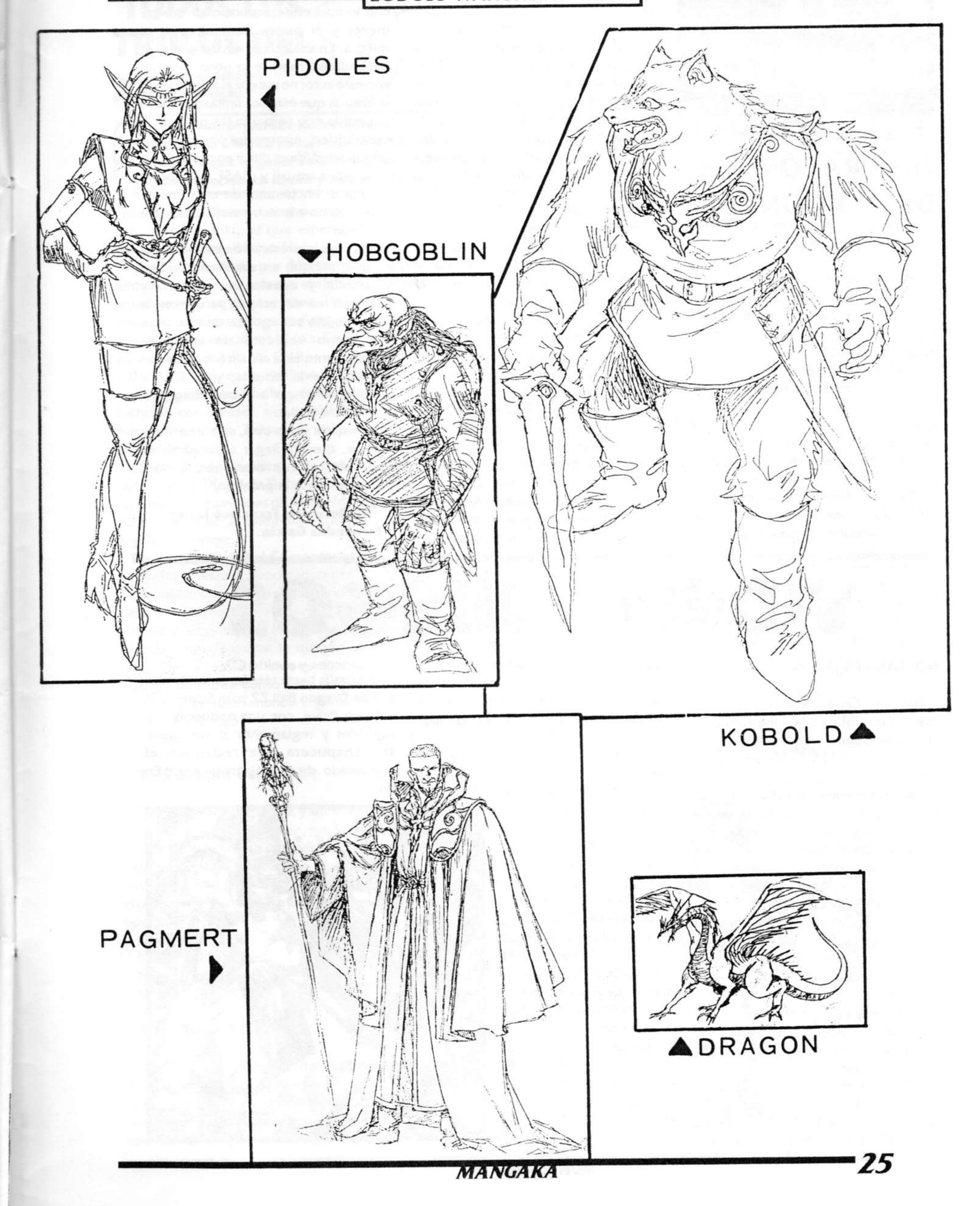
Hábilmente recogido por Jesús Marugán Escobar

Bienvenido, oh príncipe, a la crónica de la isla de LODOSS, también apodada *la maldita.* Cuentan que hace eones los dioses lucharon en una guerra sangrienta, dirigidos por Faris -dios de la luz-, y Faralis -dios de las tinieblas. Solo dos diosas sobrevivieron: Kardis -diosa de la destrucción- y Marfa -diosa de la tierra. Kardis maldijo un pedazo de tierra, y Marfa lo separó del continente creando así la isla de Lodoss. Lodoss se compone de varios reinos, siendo el principal y más poderoso el Reino Sagrado de Vallis, cuyo gobernante es el rey Farn. Al sureste se haya una isla de nombre Marmo donde el mal campa a sus anchas y es gobernada por el maligno Beldo El Rey Oscuro.

Parn será el líder de un grupo de cinco intrépidos aventureros destinados a recorrer Lodoss en pos de los peligros que se ciernen sobre la isla. (En próximos números, más).




▲SLAYN
DEEDLIT▲
ETO▲
▼GIM
▲LEILIA
PARN▲
HASHRAM▲
FARN▲
BELDO ▶


PIDOLES
HOBGOBLIN
KOBOLD
PAGMERT
DRAGON



"LAS LÁGRIMAS DEL DRAGÓN" POR DEAN KOONTZ

Ediciones B, Colección Exitos Internacionales; 2500 pts.

Dean "R" Koontz forma junto con Dan Simmons y Robert R McCammon la trilogía de escritores de terror-ficción que amenaza el "reinado" de Stephen King. Si os preguntáis a qué viene la "R" que coloco en su nombre, os diré que en el resto de sus libros el autor aparece con esta "R" en su nombre, la cual ha desaparecido en su última obra: ¿marketing?, quí lo sa?.

Su bibliografía publicada en la colección de bolsillo VIB (Ediciones B) y JET (Plaza & Janés) es bastante amplia (18 títulos), por cierto a un precio bastante aceptable que oscila -y en bastantes ocasiones rebaja- las 1000 ptas.

Leyendo este libro despues de otro suyo -VÍCTIMAS- se vuelve a manifestar su gran virtud: su humanidad. ¡Tranquilos! que me explico. Al terminar de leer a este autor, siempre te queda una sensación agradable de esperanza en el ser humano, ya que sus historias siempre tienen una especie de moraleja optimista sobre la vida, junto a un mensaje de confianza en el amor. Por supuesto que sus personajes son memorables, las situaciones excitantes y misteriosas, la acción trepidante e inesperada y la idea central original y fantástica, pero al terminar la lectura el poso que deja es siempre agradable. ¿La trama?: A un policía sibarita se le aparecen, despues de un caso, vagabundos -o tal vez cosas- que le anuncian su propia muertepara la próxima madrugada, aparecen y desaparecen cómo y cuando quieren, inmunes a las balas, asesinando, ¿qué es el máximo y secretísimo poder?; lo siento pero si queréis saber más ya sabéis, retratáos y a leerlo, aunque siempre cabe la posibilidad de esperar de 6 a 12 meses, que es lo que suele tardar la misma editorial en sacarlo en su colección VIB antes mencionada, con lo cual el desembolso es mucho menor y el placer de su lectura el mismo. En cualquiera de los casos, el desembolso merece la pena, porque con este autor no parece al principio de la historia que ésta sea fantástica, pero a medida que se pasan las páginas la creatividad aparece con toda su originalidad (Ya es dificil encontrarla en la narrativa actual) y ¡ZAS!, tras volver la hoja te encuentras de cara con el horror, junto a nuestro viejo conocido el miedo.

Otra cosa interesante de este escritor es que, aunque en sus ficciones hay violencia y asesinatos como en cualquier novela reciente parece ser ya obligado, no se regodea en ella, ni la usa como vehículo de disfrute: símplemente esta ahí sin formar parte decisiva de la historia, y el final -aunque se intuya a veces- consigue hacérnoslo dudar.

Un escritor y una obra, en suma, muy buenas, que sin llegar a ser geniales rozan en muchas ocasiones la obra maestra. Hasta la próxima.

"Bibliotecario" Francisco Javier Fernández García.

VIDEO - JUEGOS

NOVEDAD EN JAPÓN:

The Blue Crystal Rod: Un juego de aventuras y rol para la SuperFamicom japonesa creado por NAMCO. A la venta a partir del 25 de Marzo pr 9800 yens.

Buichi Terasawa´s Takeru: Juego-cómic digital con gráficos casi sacados de un manga, para la consola 3D0 japonesa. Disponible en Abril de este mismo año. Precio: un misterio...

NOVEDAD EN LOS USA:

Esta vez, y para compensar la hegemonía de Nintendo en nuestras noticias del número anterior, vamos a tener noticias todo-SEGA. Va por vosotros:

Shadowrun: Para la Génesis o Mega Drive americana. El juego de Fasa llega a Sega para Junio de 1994 aproximadamente.

Rise of the Dragon: ¿Que no conocéis el famoso juego estilo cyberpunk editado para PC hace ya tiempo?. Una de las mejores aventuras gráficas de investigación y género cyberpunk jamás creadas. Llega este verano a los USA de la mano de Dynamix para la Mega Drive yankee, también conocida como Génesis.

Rebel Assault: La Mega CD americana está de suerte al tener la posibilidad de disfrutar del mejor y más fiel simulador Star Wars jamás conseguido por JVC con licencia de la LucasArts. Próximamente a la venta en los USA.

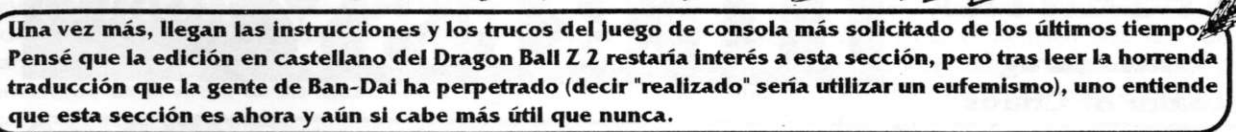
Corazón de Alien (Another World 2): El sello Virgin lleva a los USA para la Sega Mega CD la esperada 2ª parte de uno de los juegos más aditivos de aventuras. Muy recomendado.

Lunar: The Silver Star: Para la Sega Mega CD tenemos este juego de rol japones de la marca Working Designs con sorprendentes animaciones y sonido CD.

En España baste reseñar la salida ¡Por fin! de Dragon Ball Z2 para Super NES y Mega Drive, con una traducción de nombres y reglamento al castellano tan chapucera que redefinen el significado de la palabra "cutre". En fin...



TODOS LOS TRUCOS DEL



Traducido y adaptado por Jesús Marugán

Una vez más, llegan las instrucciones y los trucos del juego de consola más solicitado de los últimos tiempos. Pensé que la edición en castellano del Dragon Ball Z 2 restaría interés a esta sección, pero tras leer la horrenda traducción que la gente de Ban-Dai ha perpetrado (decir "realizado" sería utilizar un eufemismo), uno entiende que esta sección es ahora y aún si cabe más útil que nunca.

Mutenroshi: Primer maestro en artes marciales de Goku, al que enseñó el devastador Kame-Hame-Ha.

Krilín: Entrenado por Mutenroshi junto a Son Goku, es el mejor amigo de aquel aunque no tan poderoso. Usa el coco para pelear y tras el juego de Célula se estableció en la Isla Kame, ganando el corazón de C-18.

Dendé: Un jóven namekiano que se hizo amigo de nuestros héroes cuando lucharon con Freezer, siendo ahora el nuevo Dios de la Tierra. Es un gran amigo de Gohan.

Mister Popó: Un dijinni que trabaja para el actual Dios de la Tierra. Cuida de las cosas más mundanas de la divinidad. (Como encolar a Sheu-Ron cuando alguien lo rompe.)

Tenkai Ichi Budokai Comentarista: Si, es el tipo del micrófono que comenta todas las ediciones del Torneo Mundial del Número Uno de las Artes marciales, siendo árbitro alguna vez. Tiene la pesada tarea de contar lo que ocurre mientras nuestros héroes lanzan energía suficiente como para destruir el planeta. Es quien anuncia al ganador al final del Torneo.

3.- Pantalla del Titulo:

Tras encender la consola y oir la voz de Goku gritando a Gohan, verás los brazos de este último volando hacia el palacio de Dios entre una melodía suave. Pulsa el Boton A para entrar en el primer menú, que tiene las siguientes opciones:

Modo HISTORIA
Modo VERSUS
Modo CAMPEONATO
Modo OPCIONES

3.1.- Modo HISTORIA:

Es un poco distinto al del Dragon Ball Z. Puedes elegir hasta 4 personajes para jugar al modo histórico con 4 niveles de dificultad. Los personajes son Gohan, Vegeta, Piccolo y Trunks. Mientras avanza el juego, eres preguntado en elecciones del menus, lo cual alterará con quien y cuando vas a pelear. Cuando pierdes un combate eres preguntado si deséas luchar de nuevo, debes elegir que sí. La historia es distinta para cada nivel de juego, y en los niveles 3 y 4 hay dos nuevos "malos" finales.

3.2.- Modo VERSUS:

En este modo puedes pelear contra la Máquina, contra otro Jugador, o ver cómo el Computador peléa contra sí mismo. Tras seleccionar el personaje, le puedes modificar las características, que son las siguientes:

Vidas de Inicio (Prefijado en 400)
Poder de Golpeo NORMal / DURo
(Prefijado Normal)
(Esto determina lo fuerte que pegas al contrario)
Nivel de Dificultad
(Prefijado en el 1:Fácil)
Campo de Batalla
(Prefijado ALEATORIO)
Música de Fondo
(OFF, una de cada personaje o Universal)

3.3.- Modo CAMPEONATO:

Se trata del Torneo Mundial del Número Uno de las Artes Marciales. Una competición celebrada cada 3 años con un gran premio monetario donde pueden competir hasta 8 participantes. Tú eliges a los contendientes y el Computador hace los emparejamientos al azar. Si pulsas el botón de correr (el L ó R) en la pantalla de selección de personajes el ordenador eligirá al azar al resto de participantes y los manejará él en el combate.

3.4.- Modo OPCIONES:

Aquí dispones de 3 menús:
Modo SONIDO: Stereo / Mono
Music Test
Sound Test

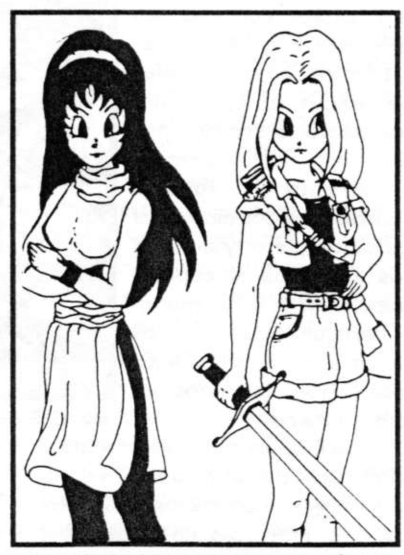
4.0.- JUGANDO

El objetivo del juego es pelear con tu oponente y reducir su vida a cero y así ganar el combate. A diferencia del Street Fighter II, aquí no es al mejor de 3 combates sino a pelea única.

4.1.- Pantalla:

La pantalla nos muestra el campo de batalla a celebrar la lucha. Los oponentes comienzan mirándose de frente en la misma pantalla. En la parte superior de la pantalla hay dos parejas de barras;:las dos más superiores muestran la vida ACTUAL de los dos luchadores, de modo que un luchador podrá llegar a tener dos barras completas de vida: éstas tienen color verde y /o amarillo, siendo la verde la más poderosa de ambas. Si una barra verde es agotada en el combate, se volverá entonces amarilla, y cuando de ésta última no quede apenas, se volverá roja parpadeante.

(Seguiremos en el próximo Mangaka)



Dibujo de Paloma Arenas ▲

GAMES WORKSHOP PRESENTA:

HORUS HERESY (LA HEREJÍA DE HORUS)

Por Jesús Marugán y el Realm of Chaos

Corría el año 30.000 y los Dioses del Cáos llevaron a la galaxia a la mayor chisis de la historia de la humanidad. Esta es la crónica de esa crisis, es la crónica de La Herejía de Horus.

1ª PARTE: CAOS TOTAL

Prólogo.

Corría el año 30.000 y la humanidad estaba desperdigada y aislada por la galaxia, fruto de las tormentas disruptoras que los dioses del Caos habían lanzado y ahora rodeaban la Tierra. El Emperador de la Humanidad -el ser mas poderoso de la galaxia- hizo un plan para liberar a la raza humana y reunirla de nuevo. Trabajó junto a sus mejores científicos, usó las energías de disrupción y las adaptó a sus intereses, creando a 20 superhombres con poderes que ,uno por uno y en cada aspecto, eran incluso superiores a los suyos. El plan del Emperador era usar a esos 20 superhombres para reunir el espacio humano en un solo imperio bajo su protección.

Los dioses del Caos sabían del plan del Emperador, en quien veían a un ser que rivalizaba con ellos en poder, así que decidieron acabar con los 20 super-seres engendrados. El Emperador había colocado escudos psíquicos en las habitaciones de los jóvenes y futuros primarcas, pero los dioses del Caos los rompieron y lanzaron a los 20 niños al espacio disrupcional. Allí no murieron, sino que fueron lanzados a distintos planetas humanos donde fueron adoptados por padres humanos.

El Emperador había perdido a sus Primarcas y la primera acción de su renovada guerra contra los dioses del Caos. Los Primarcas no podían ser recreados y tampoco había tiempo para ello porque se acercaba el despertar de *Slaanesh* (uno de los dioses del Caos).

El nuevo plan del Emperador se puso en marcha: algunos materiales genéticos de los Primarcas podían usarse para generar órganos biológicos, de manera que si se implantaban en el cuerpo de un joven, algunas de las cualidades de los Primarcas podían recrearse en ellos. De esta manera el primer *Capítulo* de los **Space Marines** fue fundado. Cada Capítulo usaría material genético derivado de uno de los Primarcas.

▲ *El Emperador*

Al tiempo que las tormentas de disrupción cesaron en la galaxia, los Space Marines y otras fuerzas imperiales estaban listas para reconquistar la galaxia: las fuerzas del Caos eran aún fuertes, y muchos planetas habían caído ante los Cultistas del Caos y otros aliens. Fué una larga y dura lucha, pero con cada victoria el Imperio creció y ganó muchos adeptos.

Las conquistas iniciales se concentraron en las áreas donde los Primarcas fueron escondidos. Usando sus poderes psíquicos el Emperador localizó y encontró paulatinamente a los Primarcas y les unió a los Capítulos de Space Marines creados con sus implantes. Aunque parecían normales, algunos ya habían recibido algo del contacto con los dioses del Caos, algo de su influjo. Con la ayuda de los Primarcas, la Gran Cruzada se extendió por la galaxia. La humanidad se reconstruyó y el alien opresor fué derrotado y expulsado. El Caos se retiró a su territorio, las zonas donde el espacio real se mezcla con el espacio de disrupción y que se denomina como ***el Ojo del Terror.***

La Herejía de Horus.

Las fuerzas del Caos no se dieron por vencidas, y desde la disrupción susurraron a los Primarcas sueños de poder y gloria apelando a su orgullo marcial y su coraje. Ni un solo Primarca resistió totalmente a estos susurros tentadores, pues su personalidad fué duramente testada y la mitad de ellos fallaron el test. Tan sutil fué la tentación que

ninguno llegó a sospechar lo radical que estaba cambiando su lealtad.

Por ejemplo Mortarion, Primarca del Capítulo de la *Death Guard* creyó que él sería el heraldo de una nueva era de justicia. Angron de los *World Eaters* creyó que solo él salvaría a la galaxia de la destrucción. El propio Horus, el más grande Primarca de todos, estaba convencido de la virtud de las ideas marciales por las que peleaba.

Apelando a su coraje y virtuosismo, fueron tentados para dirigir a sus Capítulos en contra del Emperador. En un principio, los propios Primarcas traidores no eran conscientes de que habían caído en las garras del Caos, pero cuando rebelaron sus intenciones, el Caos fué gradualmente apoderándose de sus almas. De la misma forma fueron corrompidos los Capítulos de Marines que ellos dirigían, y que también dieron su alma al Caos.

El líder de la rebelión era el **Warmaster Horus**, el mayor y más fiel Primarca de todos. Él había estado junto al Emperador durante los largos años de la Gran Cruzada. Habían peleado codo con codo en el asedio de Reillis cuando el Emperador salvó la vida de Horus, y en el campo de batalla de Gorro Horus había saldado su deuda rompiendo el brazo de un orko frenético que estaba estrangulando al Emperador.

La caída de Horus en manos del Caos llegó hasta el Emperador como un gran shock. Durante un mes vital el Emperador vaciló, atónito por lo que significaba la traición de Horus, incapaz de creer que su amigo y general estaba reuniendo fuerzas en contra suya.

El Bombardeo

Las fuerzas del Caos llevaron destrucción y corrupción allí por donde pasaron, de modo que la Herejía de Horus se tornó la ruina de todo lo construido por el Emperador. En aquellos lugares de la galaxia donde los humanos abrazaban y adoraban la causa del Caos, este se hizo más y mas poderoso, y el espíritu del Emperador se hizo más y más débil ante la creciente influencia del Caos.

Pronto, las fuerzas del Caos se reunieron cerca de la Tierra. Las bases Lunares -el bastión de defensa terrestre- cayeron ante Horus tras una dura batalla, de modo que la flota rebelde llegó hasta la órbita terrestre. El 13 de Secundus del año 30014 comenzó el bombardeo de la Tierra. Desde el espacio, las naves del Warmaster Horus liberaron la carga de misiles y láseres mortales, cuyo objetivo era acabar con las defensas dispuestas alrededor del Palacio del Emperador, de manera que una invasión masiva de éste fuera posible. Mientras, en Marte y a lo largo de incontables mundos humanos por toda la galaxia, una dura y sangrienta guerra civil tenía lugar..

Fué en la Tierra, el corazón del Imperio humano, donde el destino de la raza humana se iba a decidir. En esos días el cielo se tornó negro debido a las nubes que generaban las incontables bombas que caían a tierra.

Los restos del ejército del Emperador trataban desesperadamente de aguantar hasta que llegaran refuerzos. El propio Emperador supervisó la defensa de su Fortaleza-Palacio, comandando personalmente a los *Adeptus Custodes* - su guardia de élite. Estaba acompañado por **Sanguinius** , vestido de blanco y con alas de ángel, Primarca del Capítulo de los *Blood Angels*. **Rogal Dorn** de los *Imperial Fists* y **Jhagatai Khan** de los *White Scars* eran otros Primarcas que defendían el planeta junto a su señor el Emperador.

Una noche, los Módulos de Desembarco de Horus rasgaron la noche del planeta cruzando los cielos como una lluvia compuesta de millares de gotas de fuego. Los Space Marines se estremecieron al comprender que muy pronto se iban a enfrentar a sus oscuros y traicioneros hermanos, y la visión de los caóticos Primarcas llenó de horror la mente de los aguerridos defensores.

Cuando el desembarco cesó, de los Módulos surgieron cientos de miles de terribles Space Marines del Caos, criaturas retorcidas y distorsionadas por las energías del Caos, con mentes retorcidas y devotas a los oscuros poderes. Si lo que les había ocurrido a los Space Marines del caos era malo, lo que les había sucedido a sus Primarcas traidores era aún peor: creados por el Emperador con mayor poder que ningún otro ser de la galaxia, habían caído a lo más bajo, ya que estaban transfigurados en criaturas a la vez demoníacas y arrogantes. Allí estaban **Angron** y los *World Eaters*, luego apareció **Mortarion** y su Capítulo de la *Death Guard*, también hizo acto de presencia el cíclope **Magnus el Rojo** y sus *Thousand Sons*, y cerró el cuarteto **Fulgrim**.

En el momento del desembarco, y ante la visión de los Capítulos caóticos, muchos Space Marines leales al Emperador se volvieron locos y



▲ ***Warmaster Horus***

arremetieron contra sus camaradas, pasándose una gran cantidad de ellos al bando invasor. Las tropas del Emperador se vieron seriamente quebrantadas en este último acto de traición, y tuvieron que retirarse tras los muros de la Fortaleza-Palacio. Mientras, de los Módulos de Desembarco surgieron criaturas de pesadilla: *Bloodthirsters* de alas de murciélago, *Keepers of Secrets* bailarines, grandes *Unclean Ones* se arrastraban por un reguero de podredumbre, y enigmáticos *Lords of Change* supervisaron el desembarco.

Miles de Space Marines leales al Emperador murieron en los incesantes ataque de la horda del Caos, cuyos efectivos parecían no agotarse nunca, lo cual imbuía de desesperación a los valientes defensores. Cuando estos últimos tuvieron que refugiarse detrás de las puertas de Palacio, pareció que

había llegado la última hora de la humanidad. Varias legiones de Titanes - gigantescas máquinas de destrucción- se habían pasado al Caos, y hacían aún más imposible la tarea defensiva de los leales soldados al Emperador.

Horus estaba pensando en teleportarse en persona a la superficie del planeta para comandar el último asalto, cuando un daemonio le dió la noticia que él más temía: un gran y fresco contingente de Space Marines comandados por **Leman Russ**, Primarca de los *Space Wolves*, y **Lion´el Johnson**, Primarca de los *Dark Angels* se dirigían a la Tierra, y se encontraban a escasas horas de camino. El asalto del Palacio podía llevar días incluso estando Horus junto a sus hombres, así que el plan se le había derrumbado, y ahora debía de pensar en otra solución de urgencia. Pronto, Horus decidió jugarse su última baza y bajó los escudos defensivos de su nave Warmaster. Se trataba de una invitación para que el Emperador se teleportara a allí, en busca de un duelo final. Era arresgado pero así Horus podría acabar rápidamente con el Emperador, y por ende con la raza humana.

2ª PARTE: HORUS

La Warmaster

Desde la sala del Trono ya se oían los ecos de la batalla. Allí estaban Sanguinius, Rogal Dorn y el **General Kane** de los *Adeptus Mechanicus*. Esperaban órdenes de su señor, que, ajeno a su presencia, estaba usando sus poderes psíquicos para expandir su conciencia hasta la nave de Horus. Allí encontró las pantallas bajadas y pensó en una trampa, o en una desmesurada autoconfianza en las fuerzas del Caos. La oportunidad para teleportarse a la Warmaster y luchar en un duelo final con Horus era demasiado buena como para desaprovecharla, así que el Emperador mandó a sus tres lugartenientes que prepararan la teleportación.

Cuando el Emperador llegó a la nave Warmaster un escalofrío y una sensación de desazón cruzaron su ser. Estaba solo en la transfigurada nave, que las energías disruptivas del Caos habían modificado profundamente. Comprendió cuan grande era el poder de Horus, que había logrado separarle de sus Primarcas y Terminators durante la teleportación.

El Emperador vagó por la horrible nave encontrando muros pringosos, ataques de bichos monstruosos y deformidades, y gritos no humanos que helaban la sangre. Se encontró con un grupo de aterrados Terminators a los que reconfortó. Juntos marcharon por la nave peleando contra oleadas de seres caóticos enviados por el propio Horus. Cuando solo el Emperador quedó con vida, le fué permitido el acceso a la cámara de Horus. Allí le estaba esperando su antiguo gran amigo.

El Duelo

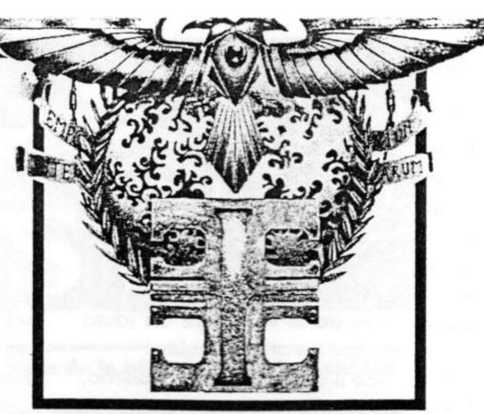
Horus le esperaba junto a cadáveres apilados de Terminators y el cuerpo sin vida de un angel, Sanguinius.

"Propuse a tu Primarca unirse a nosotros y se negó. Pagó el precio final por su fidelidad hacia tí. Ahora arrodillate ante mi, ante Horus el Señor del Caos."- Horus rió y se acercó amenazante hasta donde estaba su rival.

"No eres el Señor del Caos sino un siervo suyo. Nunca me arrodillaré ante un siervo." -Ante las palabras del Emperador, Horus montó en cólera y le disparó un poderoso rayo de plasma.

"Ven aquí, viejo amigo, y saluda al nuevo amo de la humanidad." -Horus lanzó un nuevo ataque al Emperador, que esta vez se defendió y contraatacó. La lucha librada a nivel físico, psíquico y espiritual entre los dos seres hizo temblar la nave y el destino de la galaxia. La Espada-de-Runas del Emperador y la Lightning Claw de Horus chocaron en un estrépito de chisporrotazos.

Desde la disrupción, los dioses del Caos dieron más y más poder a Horus. El señor de la Raza Humana sabía que estaba perdiendo, y no comprendía porqué era incapaz de subir su poder. Los ataques de Horus se sucedieron sin que el Emperador pudiera hacer nada. Con sus Lightning Claw Horus cortó la armadura de su rival como si fuera papel, y acto seguido le tocó el turno a la garganta y los tendones de las muñecas del Emperador. Agarrándole de las manos le nompió la columna vertebral contra su rodilla. Entre el dolor y la oscuridad que le invadía, el Emperador era consciente de que su final se acercaba. Una llamaraba cayó sobre su cabeza derritiéndole la piel, quemándole el cabello y destruyéndole un ojo.



Entonces la batalla cesó, y el Emperador pudo ver con su ojo sano como un solitario Terminator entraba en la sala. Horus se giró y riendo como un demonio convirtió al soldado en polvo. Entonces el Emperador comprendió la trampa: creía ver en Horus a su antiguo amigo y camarada cuando realmente estaba poseído por un daemonio horrible y cruel. Reuniendo el poder que aún le quedaba, preparó un rayo de muerte para su desguarnecido rival. Cuando Horus se quiso dar cuenta, estaba chillando de dolor ante el imparable y destructivo rayo. Nada pudo hacer para evitarlo, y el cuerpo sin vida de Horus cayó al suelo.

El Emperador vió como el Caos se comenzaba a retirar de la nave Warmaster. A su lado, Horus seguía vivo, y volvía a ser el de siempre puesto que el Caos había sido expulsado de su ser. Sin embargo el Emperador sabía que, más pronto o más tarde el Caos le volvería a poseer de nuevo, así que sin un ápice de compasión ajecutó a su mejor y más grande Primarca Horus. Luego el Emperador se desplomó al fallarle las fuerzas.

El Trono de Oro

Rogal Dorn entró en la sala y se maldijo por haber tardado tanto en localizar a su moribundo Emperador. En la Tierra y en el resto de la galaxia, el Caos se acababa de quedar sin líder, y sus seguidores comenzaban a ser aplastados. La rebelión estaba siendo vencida y el Caos y sus criaturas se retiraban al Ojo del Terror. Rogal Dorn era consciente del pobre estado de su señor, que NO debía morir por el bien de la humanidad, así que se teleportaron de vuelta al Palacio.

Rogal tenía un plan para evitar el fin del Emperador: el plan se llamaba **El Trono de Oro**, y sería el soporte vital del Emperador por mucho tiempo... incluso más allá del año 40.000...

ROL & PLOMO

NOVEDADES DEL ROL

Buff, con el 12 Saló del Cómic de Barcelona y el Día de Joc despues, las casas españolas de Juegos de Rol se han desmelenado durante el pasado mes de Mayo, llegando a pensarse la posibilidad....(atención)..¡¡de saturar el mercado!!.(Algo totalmente impensable hace poco más de un año).

Ed. ZINCO

Los Drow del Bajoscuro: Caja-módulo llena de dungeons para el mundo de los reinos Olvidados. Totalmente recomendado. Su precio será, mas o menos, alrededor de las 3500 ptas.

Mercader de Dunas: Para el mundo del Sol Oscuro. Un nuevo módulo para aquellos enamorados de este mundo.(Va por tí, Juanjo...)

MechWarrior: Se trata del juego de rol del Battletech. Muy entretenido, pero es que a mí me gustan mucho los mechas...

Buck Rogers en el siglo XXV: Un juego de rol tan básico -para los amantes de la Space Ópera y las aventuras espaciales sencillas- como plomo. Hay que jugar para darse cuenta de ello así que no os lo perdáis.

El Manual del Buen Sacerdote: Yum, yum. Gran complemento lleno de kits para la clase de personaje del Sacerdote. Altamente recomendado y de calidad similar a la de sus antecesores "Manual del buen...".

JOC Internacional

A estas alturas de año, gran parte de las novedades de Joc Internacional que anunciábamos en el pasado número siguen siendo eso: novedades aún por aparecer al mercado. Lo más gracioso de todo es que, sin embargo, ¡las incluyen en su catálogo de 1994-95.!. Como Joc no estuvo en el Saló del Cómic, pues no sabemos nada nuevo, así que en el próximo número de Mangaka veréis la nueva entrega de la Soap Opera "¿Y las novedades de Joc Internacional?". No os lo perdáis.

Farsa´s Wagon

Fanhunter 2ª Edición X-Pansion Kit: Tan bueno y recomendado como el propio Juego de Rol de Fanhunter. La pantalla que incluye el X-Pansion Kit es genial (incluye la esperada "Tabla de Generación de Comida Rápida" tan deseada por los Masters que siempre han de ir a por la comida para sus jugadores). Es tan delirante que todo el mundo debería jugar al menos una vez al Fanhunter. Como ahora es distribuído en exclusiva por Distrimagen, lo encontraréis incluso en las tiendas de juegos de rol que no se precian.

La Factoría

Hambre No Humana: El primer módulo de Vampiro editado al castellano por la Factoría de Ideas. Bien presentado, se trata de un buen módulo -como casi todo lo del Vampiro- aunque las ilustraciones interiores originales han sido reemplazadas -suponemos que para ahorrar royalties- por las de un dibujante autóctono que imita -muy mal por cierto- el estilo del genial Mignola.

Vampiro 2ª Edición: En Castellano, y según me aseguraron en el Saló del Cómic, a la venta para Junio de 1994. (O sea que ya, para empezar, con retraso). Editado en papel cuché, tapa dura, sin antiguos errores, y cuidada maquetación, en principio parece que será *la madre de todos los juegos de rol...*

Games Workshop

Warhammer Armies Altos Elfos (en castellano): El primer libro del Warhammer fantasy en castellano editado por Games Workshop. Muy bueno.

(Por lo visto, el Warhammer 40.000 en castellano se retrasará, según fuentes de Games Workshop, hasta el próximo mes de Septiembre. Una pena.)

TSR

Elminster Ecologies: Para el AD&D. En ingles, tiene prevista su salida para Agosto. Se trata de una cartografía de los valles (Dalelands) realizada por el insigne mago.

White Wolf

Storytelling Wright RPG: Si, White Wolf sacará a la venta en Agosto el nuevo juego narrativo de su serie, tras publicar Vampire, Werewolf y Mage, le tocó el turno a Wright, donde los jugadores llevan esos seres no-muertos con piel que se cae a jirones y que huele a rayos. Más noticias en el próximo número.

Magic The Gathering: ¿un vicio?

"Whorey el Mago Negro invocó al Hynotic Specter mientras mandaba el conjuro de Terror a una de las criaturas de su rival, el mago Azul Gantal. Gantal, a su vez, se defendió del Specter bloqueándo su ataque con una Sea Serpent recién invocada. Whorey se disponía a invocar un nuevo hechizo..."

Aquejado por un proceso de locura transitoria, en el pasado número de Mangaka un servidor hizo una crítica tan enfermiza como absurda hacia un juego de cartas tan increíble como aditivo: "Magic, The Gathering". Cuando la razón volvió a mi ser pude comprobar cuan equivocado estuve al criticar cruelmente a dicho juego. Por ello ahora pido mil disculpas a todos aquellos a quienes hubiera insultado con esas críticas. La próxima vez prometo ser más sutil.

El Editor

EL RINCÓN DE LITOS

Por Juan Carlos "Litos"

En este número crece la sección que dirige Litos, que debido a su gran éxito entre el fandom de las figuras de plomo me ha obligado a concederle una merecida página, y no el pedacito cutre del anterior número. Bueno si, también ha influído que Iván Marugán, compañero de sección de Litos, estuviera haciendo acopio de cartas del "Magic:The Gathering" y no haya tenido tiempo para redactar su columna.

Como cada mes, aquí estoy dispuesto a comentar la llegada de nuevas figuras al mercado español. Antes de nada quisiera recalcar que no hay más novedades que las de Citadel, así que para los "viciosos" de Ral Partha, RAFM y otras lo sentimos, a esperar otro mes. (**Nota del Editor:** En el momento de maquetar esto me llegan noticias de que sí hay novedades de otras marcas, así que consultar en vuestra tienda de juegos de rol favorita.)

En la 2ª quincena de Abril llegó el nuevo *Codex: Eldar* para quien quiera jugar con miniaturas, en donde se incluyen reglas para los Aspect Warriors, Harlequins y algunas novedades como los *Phoenix Lords,* armas exóticas y wargear. También llegaron los psíquicos Imperiales, figuras bastante góticas y cabezonas. Para el Warhammer Fantasy Battle llegaron *Orcos Salvajes en Jabalí* en versión Tropa y Command Group. Además, los señores de Games Workshop anuncian nuevos modelos de jabalíes.

En el mes de Mayo tuvimos bastantes novedades (debido al 12 Saló del Cómic de Barcelona) tales como una nueva personalidad del ejército Undead montado en mantícora; una figura tan buena como de estúpido nombre. Para complementar este lanzamiento llegaron un *Skeleton Command Group* (Grupo de Mando Esqueleto) con el aliciente de que hay una gran variedad de figuras en dicho blister. Igualmente está un Vampiro muy bien esculpido que viene individualmente en cada blister. Por último tenemos a los *Caballeros Esqueletos* ,exactamente los mismos del antes mencionado Command Group solo que en este blister vienen dos figuras.

En Mayo y dentro del Universo del **Warhammer 40.000** hay varias novedades en caja tales como unos guerreros Tiránidas de plástico que vienen en tríos y que salen a un buen precio. (Uno de ellos lleva un *deathsppiter* y los otros dos espadas). En caja llega el *Carnifex Tiránida* a un precio superior al que podíamos encontrar hace un par de años, aunque la figura es muy buena para disfrute de pintar.

Con los Eldar las novedades son un nuevo *Phoenix Lord* de los Swooping Hawks llamado **Baharroth** que es básicamente clavado al exarca pero con distinta pose y detalles. Como figura sobresaliente tenemos al exarca de los Warp Spiders.

En el mundo del Blood-Bowl Citadel lanza las dos primeras cajas de equipos completos e inventados: Para comenzar están ya a la venta los **Orcland Riders** y los **Invasores Orcos.**

Por último está el mejor y más grande lanzamiento, el todopoderoso *Avatar* de los Eldar, una figura grandísima (60 centímetros) y muy bien esculpida. Como el precio además acompaña, es casi obligada su compra.

Y ya me despido hasta el próximo número, donde espero dar más noticias aún del mundo de las figuras de plomo. Bye-bye.



¿TE GUSTARÍA PARTICIPAR EN UNA SUPER-LIGA DE 'MAGIC: THE GATHERING' ?

Si, si, has leído bien. La librería AKIRA Cómics está preparando una Super-Liga de 'Magic: The Gathering' para después del verano. Muchos y buenos Magos participarán en el Primer Campeonato del Mundo de Magic. Premios para el ganador, y por supuesto las cartas que ganes a tus contrincantes...¿A qué esperas?. Tienes hasta Septiembre para apuntarte.!!

AIRLANCE

(ALTA FANTASÍA EN UN MUNDO DE ESPADA Y BRUJERÍA)

Por Fernando Muñez y Pablo Peregrina

Tal y como prometimos en el anterior número de Mangaka, aquí comienza una serie de artículos descriptivos de lo que constituye uno de los mundos-rol más vastos y complejos creados por un no-profesional. Si a esto unimos que se trata de un aficionado al rol español y madrileño...¿Qué más podemos pedir!. Espero que disfrutéis con Airlance.

Sería muy presuntuoso y muy idealista si pretendiera escribir objetivamente sobre un libro que hemos escrito mi fiel amigo Pablo Peregrina y yo. Así que para poder paliar de alguna manera esto, intentaré -en primer lugar- explicar el juego de Airlance desde el punto de vista de autor, y en segundo lugar escrutar los contras del juego con mi ojo crítico que es el Doctor Loo.

De esta manera, como autor, tengo que aclarar que no lo soy, es decir, yo sólo no soy el creador de esta obra ingente sino que he contado con múltiples colaboradores. Mi primo Eduardo Martínez "Dudu" y co-creador de este primer gran Universo, Pilar Padura (mi chica, con la que -si Dios quiere- me casaré) cuyos valiosísimos consejos y ayudas hacen que el Airlance sea lo que es; Juan Carrillo (Juancho "Malki") la esperanza que me apoya en todos estos suplicios; José Antonio Ochando (Cotoño "Hevu") por su inigualable código del honor y la caballería; Víctor Lopez Mesa co-creador de los clanes de Shanafría y toda la dinastía Jurrerr; el apoyo incondicional de la librería Akira Cómics (Jesús e Iván) y de esta misma revista; aquella gente que ha jugado y colaborado para que el Airlance creciera en riqueza (Alberto, Javier Almazán, José Enrique -Napo "Tisland"-, Padura, José Manuel Muñez, etc...) y por último, Pablo Peregrina, que es en realidad la otra cara de Airlance: junto a mi es coautor de esta obra ingente y creo que sin su capacidad para dar forma y organizar mis ideas, y por la colaboración que todos me han prestado -y espero que sigan prestándome- doy las gracias.

Tras esta declaración, voy a explicar cómo es el Airlance en líneas muy generales y por qué creo que es superior al resto de los juegos de rol. En primer lugar tengo que aclarar que sí existen juegos malos y buenos, pero es el Master quien hace que un juego tenga calidad o no. Sin embargo, y



▲**Dibujo de María del Pozo**

ante esto tengo que proponer que si un juego es bueno y el Máster también lo es, las campañas/ aventuras son sublimes. De ahí que explique el Airlance por diferentes aspectos:

* El combate y los procesos lógicos: La mayoría de los juegos que conozco (y no son pocos) el DRM (DRagonMaster) o Director de Juego puede hacer aquello que le dé la real gana, es decir, los jugadores apenas tienen voz ni voto: El Master siempre tiene razón. Airlance da la oportunidad de que los jugadores sean libres en sus acciones, todo se rige por una lógica, por la ley de la "causa y efecto" (o ley de causalidad). Así, el jugador decide qué hacer sin que haya obstáculos y si los hay, se debe explicar el porqué, tanto por parte del DdJ como por el PJ. El Jugador imaginará hacer todo aquello que quiera dentro de sus límites. En el combate, por todo ello, hemos puesto un especial interés para que fuera realista y rápido. Mi experiencia como Master me indica que si un juego es realista su combate es muy lento y si es menos realista se hace más rápido. En Airlance, el realismo lo da el propio juego, es decir, los procesos lógicos, y el combate es casi en tiempo real, es decir, tiradas rápidas y decisiones rápidas (según el Máster, claro). Por otro lado, el jugador puede atacar de aquella forma que desee (siempre dentro de sus posibilidades: si corre 6 HD no puede llegar a 14+1D6 a menos que exista un proceso lógico, como un poder que se lo proporcione). Crear así sus propias técnicas y modos de atacar, contraatacar ,esquivar, parar, etc...

"Airlance dá la oportunidad de que los jugadores séan libres en sus acciones (...) El jugador decide qué hacer sin que haya obstáculos"

Otro aspecto importante es la Magia. No hemos querido dejarla al margen y por ello hemos creado un sistema de Magia rápido, sencillo (casi en tiempo real) y que te permite hacer todo lo que se desee. El sistema de Magia funciona igual que el de combate: tiradas rápidas y decisiones aún más rápidas. También es importante destacar que es una Magia vastísima, por lo que el jugador puede pasar años jugando sin aprenderla toda: va desde la Magia

tradicional de conjuros y hechizos pasando por las habilidades propias de cada raza (maleficios, conjuros, beneficios, viajes astrales...) y las Artes Mágicas propias hasta las llamadas "Magias Alternativas" (Vampírica, Lupina, Demoníaca, etc...).

Un tercer punto que considero importantísimo, es el del Universo y sus razas. Hemos creado cerca de cincuenta razas a elección libre, y de una configuración libre también. En Airlance se puede escoger un alineamiento (Benigno, Neutral-Benigno, Neutral, Neutral-Caótico o Caótico) o un alineamiento especial como el Misceláneo (solo en el 1er Universo) o no poseer ninguno (de tipo Nulo). Hemos abierto así las posibilidades a un 100%: Normalmente en Airlance estos alineamientos se forman como formas de vida, filosofías propias de entender conceptos como el Bien y el Mal y la Neutralidad. Porque no todos entendemos el Bien de la misma manera (uno puede amar al prógimo y otro puede matar a todo caótico viviente) al igual que en el mal y en la Neutralidad, como en el resto.

En cuanto al universo, hemos tardado más de ocho años en configurarlo. Es gigantesco, de proporciones elevadísimas: así se pueden crear muchísimas ciudades, montañas, ríos, sin que en los mapas vengan indicados. Por otra parte, la historia se hace de manera Universal. Las Campañas o las aventuras se continúan de manera lineal, de modo que no solo hay una aventura sino la vida de muchos personajes que se enredan en toda una trama histórica. En este mismo punto también es importante destacar la creación de más de trescientos personajes cuyo aspecto, vida, personalidad, combate y demás, están tan configurados como los personajes de los jugadores. Es por ello que presentamos en Airlance como un juego de interpretación, de mucha interpretación; a mi juicio creo que la interpretación, la historia y el combate son los aspectos fundamentales del juego. También en este punto sobre el universo de Airlance he de destacar la creación de los planos (tridimensionales, dimensionales, astrales, intertemporales) y la creación del mundo de los Dioses llamado *Arhem* con toda una cosmología propia y una mitología elevadísima. El último aspecto que quisiera dejar claro es que Airlance es un juego de alta fantasía, y este Primer Universo es solo una muestra de ello. Tenemos ya en preparación hasta un Tercer Universo de Juego (**Nota del Editor:** Esto del Primer Universo, Segundo, etc... Viene a ser como las Divisiones del Fútbol español). Es importante destacar la creación de armas de Poder (que dudo que algún juego pueda igualar). Hay hasta 7 grados de Poder y armas con mente propia, e incluso 12 Secretos (Entidades Cósmicas) más allá del poder de los Dioses.

Dibujo de María del Pozo

En conclusión para esta breve exposición, diré que creo que Airlance es un mundo aparte, no es un juego de rol para jugar sino un juego para vivir, para vivir una vida aparte de la que vivimos en realidad.

Por el segundo plano de crítica he de decir que, como Doctor Loo el Airlance está preparado para gente que sepa jugar bien y mucho, aunque he de decir que si alguien aprende a jugar en Airlance, nunca se dejará tomar el pelo por un Director de Juego. Creo que el pecado fundamental es que Airlance

"En cuanto al Universo (de Airlance) hemos tardado más de ocho años en configurarlo."

necesita un Buen Master, un Director de Juego capaz de escribir, de expresarse no solo con la voz, sino con gestos y movimientos. El Airlance necesita un Master de primera, aunque para suplir este pequeño problema hay una larga explicación de cómo serlo en el propio juego de Airlance.

Un punto importante es que el Airlance no basa su temática en los Monstruos. Los monstruos en Airlance son alternativos al Master, depende de él y de su elección (porque haberlos los hay, y muchos) pero yo personalmente aconsejo NO introducir monstruos demasiado exóticos ni desconocidos, sino más bien monstruos conocidos que apoyen a las causas del Bien, Mal, etc...

Por último, debo dejar claro que creo que la crítica que dirijo hacia mi juego es de carácter constructivo: quiero que los JdR tengan más nivel, con mejores jugadores y directores. He de indicar que Airlance es un primer libro al cual le siguen hasta otros 4 más que indican la carrera hacia el poder, hacia la divinización de cada jugador, la ascensión al Arhem. De ahí que esté en preparación un libro complementario de Armas, Dioses, personajes, magia, monstruos etc...para que no falte de nada.

A mi juicio creo que la originalidad no solo radica en un sistema de juego totalmente diferente sino que el juego tiene todo lo que hay que tener. (De todas formas, si alguien duda de la veracidad de este documento, que se pase por el Club Airlance en el Pabellón B de Filosofía de la UCM, en el seminario BO 15 los viernes a las 6, y con mucho gusto les mostraré lo dicho. Los que no se lo crean y además no quieran ir a comprobarlo, que se apliquen aquella última frase de "El Estudiante de Salamanca" de José de Espronceda:

"Si lector dijeres ser comento,
como me lo contaron te lo cuento."

(**Nota del Editor:** Puedo aseguráros que todo esto es cierto y verdadero, porque...¡yó he visto los manuales y son más gordos que la Biblia!!)

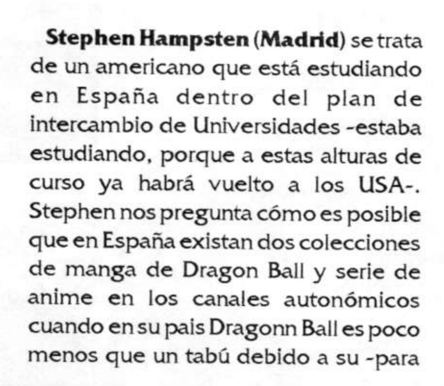
EL CORREO DEL ZAR

Llegamos al cierre de este número tres, con nuestra esperada sección del Correo, donde llegan dos interesantes cartas:

Roberto Asensio Bajo (Cordoba) , además de darnos muchas felicitaciones por el anterior número (Dios mío, ya nos conocen incluso en Córdoba), lo cual agradecemos profundamente, nos hace una pregunta clásica entre los fanzines: ¿Es dificil hacer un fanzine?. Creo que muchos otros ya han respondido a esto anteriormente pero os daré mi propia impresión como faneditor. Para crear un fanzine necesitas dos elementos fundamentales como son un *staff* o articulistas que aporten sus trabajos o su ayuda -porque te puedo garantizar que un Editor es incapaz de hacerlo todo- y además *algo que contar* -porque el fin último de un fanzine es divulgar información del aficionado y para el aficionado. Luego has de ponerte a reunir los artículos, y para ello es conveniente disponer de un soporte informático adecuado -un PC o Mac- en donde maquetar -montar los artículos en cada página junto a sus ilustraciones- el fanzine. Probablemente requerirás de un *asesor informático,* ni más ni menos que un miembro del staff que sabe mucho de ordenadores y su software. Una vez maquetado el fanzine, solo te queda llevarlo a la imprenta o fotocopiadora; esto último depende de la tirada de tu fanzine puesto que en la imprenta te lo harán en offset -más caro pero de mejor calidad- mientras que en la fotocopiadora la cosa va de eso, de fotocopiar tu fanzine original. La tirada que tengas prevista decidirá cual sistema es el más rentable para tí aunque te recuerdo que un fanzine -por definición- no se hace con afán de lucro. (Eso no quita para que tengas que perder dinero haciéndolo, claro). Y eso es básicamente todo. ¿No crées que es más fácil de lo que parecía?.



▲ Dibujo de Oscar Durán



Stephen Hampsten (Madrid) se trata de un americano que está estudiando en España dentro del plan de intercambio de Universidades -estaba estudiando, porque a estas alturas de curso ya habrá vuelto a los USA-. Stephen nos pregunta cómo es posible que en España existan dos colecciones de manga de Dragon Ball y serie de anime en los canales autonómicos cuando en su pais Dragonn Ball es poco menos que un tabú debido a su -para los censores yankees- "alto contenido erótico en Dragon Ball y de violencia en Dragon Ball Z". La verdad es que Stephen tiene muy mala suerte -en ese aspecto- habiendo nacido en el pais rey de la hipocresía, ya que se declaran abanderados de las leyes individuales pero luego no se cortan en censurar o prohibir todo aquello que desafía el gusto y la legalidad marcada por unos pocos.

En España han existido problemas parecidos respecto a la serie de TV de Dragon Ball, no te créas, puesto que había asociaciones que tratando de defender la virtud de los más pequeños se obcecában en prohibir la emisión de una serie de dibujos animados, cuando todos sabemos lo duras que son las imágenes reales que llegan hasta nosotros en los Telediarios...Por suerte la sangre no llegó al río y en España nos hemos librado de ese problema.

Estate tranquilo Stephen, porque en un pais de negocios como es el tuyo, en cuanto alguien se dé cuenta del dinero que mueve Dragon Ball, tanto el manga como el anime serán perfectamente accesibles para vosotros, el gran público. Hasta otra.



▲ Dibujo de Moti´s

Para escribir al Correo del zar dirigir vuestras cartas a:

Jesus Marugán Escobar
c/ SANGENJO, 37 9º F
MADRID - 28034